Руководство Путешественника

Designers: Lester Smith and Wolfgang Baur
Editors: Michele Carter
Project Coordinator: Dori Jean Hein
Box Cover Artist: Robh Ruppel
Conceptual and Cover Artist: Dana Knutson
Interior Cartography: Robin Raab and Diesel
Graphics Coordinator: Sarah Feggestad
Art Coordinator: Peggy Cooper
Electronic Prepress Coordinator: Tim Coumbe
Typography: Angelika Lokotz
Border Art: Robert Repp
Graphic Design: Dee Barnett, Dawn Murin
Proofreading: Bill Slavicsek, Janis Wellsm Skip Williams, David Wise
Design Review: David "Zeb" Cook
Перевод: Ника Бельская

Оглавление

Добро Пожаловать в Хаос
Путешествие по Планам
Преодоление Расстояния
Выживание в Окружающей Среде
Общение с Местными Жителями

В Бездне
Равнина Бесконечных Порталов
Зринтор, Змеиный Лес
Наратир

Радости (и Печали) Арбореи
Прадед Дуб
Гора Олимп
Позолоченный Зал

Природа Лимбо
Гильдия Мятежников
Изменяющие
Коренные Жители Лимбо
Слаады
Гитзераи
Ветряк

Пандемониум, Воющая Земля
Гармоника
Гостиница Жалкий Пес

Выселенные
Легенда о Шекелоре

Поля Битвы Асгарда
Иггдрасиль
Податели Колец
Высокая Роща Альфхейма
Брейдаблик
Бесконечная Лестница

Будь лучшим. А если ты не можешь быть лучшим, то будь быстрым.
-Мастер Несот Темный

Добро Пожаловать в Хаос

Несомненно, Сигил является чудесным городом. Под внимательным взглядом Леди Боли он выступает в роли перекрестка вселенной, принимая в свое покрытое шипами лоно всех и каждого. Где еще во вселенной странник сможет увидеть деву и балора, занимающихся армрестлингом для того, чтобы решить спор. Только Сигил может свести их вместе...и удержать в рамках приличия.

Но, несмотря на его чудеса, многие странники время от времени решают покинуть город. Для некоторых причиной этого становится жажда странствий. Для других - необходимость (например, цена, назначенная за их головы).

В любом случае многие из них отправляются по Великой Дороге в сторону Хаоса, где законы не действуют, и каждый странник предоставлен сам себе...во всяком случае до тех пор, пока он держится подальше от кого-то более могучего, чем он.

Эта книга является руководством для странников, которые готовы отправиться на Планы Хаоса: Здесь описано несколько тайн тех мест, которые они обнаружат там, и тех существ, с которыми они столкнутся. Это значит, что эта книга предназначена как для игроков, так и для Мастера. С другой стороны, *Книгу Хаоса* и *Приключения Хаоса* должен читать только Мастер - остальным следует держаться подальше, понял, брат!

Путешествие по Планам

И наслаждайся моим убежищем для странников!
Устраивай себя.
- Хаосит по имени Сивал…сегодня

Странники знают, что для путешествий по планам лучше всегда готовиться заранее. Путешественнику предстоит не обычная прогулка из одного места в другое, подобно странствию по Основному Материальному Плану. Прежде всего, планы настолько велики, что их площадь практически бесконечна, и странник может никогда не достигнуть их границ. Во-вторых, даже в самых "нормальных" районах, сам ландшафт - независимо от того, состоит ли он из гор, рек, ущелий или чего-либо еще - во много раз больше и грандиознее

ландшафта Прайма. И, конечно же, многие планы в действительности являются смертоносными на свой собственный манер. Невежды могут поджариться, утонуть, растворить, замерзнуть, быть раздавленными или просто убитыми задолго до того, как они хотя бы осознают опасность, если не будут в меру осторожными. Кроме того, есть еще и коренные обитатели планов, многие из которых веками служили источником худших кошмаров праймовых миров. Мораль этой истории состоит в том, что страннику лучше позаботиться о своей безопасности перед тем, как отправиться в путешествие по планам.

Преодоление расстояния

Каждому известно о том, что ни один странник не может просто пересекать планы напрямик. Планы просто чересчур велики и на них существует очень много мест, которые являются слишком отдаленными, чтобы до них можно было дойти. Лучшим примером этого можно послужить Сигил, так как в этот город можно попасть только с помощью порталов. Но даже за пределами Сигила, порталы, каналы или заклинания являются практически необходимыми для путешествия на большие расстояния. Конечно же, это не означает того, что странники никогда не перемещаются пешком. Прежде всего, следует помнить о том, что даже в случае использования портала или подобного им средства перемещения, путешественнику придется сделать несколько шагов, чтобы пройти через него. И очень сомнительно, что портал перенесет его точно туда, куда он направляется, и потому в любом случае страннику придется пройтись и на другой стороне портала. Чаще всего, страннику вновь приходится добираться до другого портала, врат или другого места, переносящего его ближе к его месту назначения, хотя даже в этом случае ему придется еще пройтись пешком.

Таким образом, для большинства странников путешествие из Сигила в город Мрачный Ветер (Windglum), расположенный на Пандемониуме, представляет собой серию коротких переходов, призванных доставить их к последнему порталу, который перенесет их прямо туда. Сначала путешественникам придется прогуляться по Сигилу к первому порталу, которым они собираются воспользоваться. Если они не знают врат, которые выведут их прямо к Бедламу - городу, в котором находятся врата, ведущие на Пандемониум - им придется отправиться куда-то на Внешние Земли. Если отряд героев достаточно невелик и в его состав входит могучий волшебник, то они могут телепортироваться прямо в Бедлам, при условии, что маг знаком с этим местом. Но по всей вероятности, им придется совершить путешествие по Внешним Землях в поисках местного жителя, который покажет им портал или другой путь, который доставит их ближе к этому городу. После этого им, скорее всего, придется пройтись до самого Бедлама, а затем пересечь город в поисках врат на Пандемониум. Пройдя через врата, им придется отправиться на поиски пути, ведущего на третий слой плана, а затем еще добраться до самого Мрачного Ветра. И хотя во всех упомянутых ситуациях странствовать пешком героям придется относительно недолго, им в любом случае понадобится найти способ справиться с окружающей средой.

Вся ирония в том, что где-то в Сигиле обязательно есть портал, ведущий прямо в Мрачный Ветер, но странникам необходимо будет найти существо, готовое указать им на него. Учитывая всю сложность политической обстановки Города

Дверей, подобные поиски могут занять гораздо больше времени, чем вышеописанное путешествие.

Выживание в окружающей среде

Познайте тайну выживания на плане с враждебной окружающей средой. Прежде, чем отправиться на другой план, страннику необходимо узнать о том, как выжить в его условиях. Секрет прост: Спросите кого-то, кто уже был там. Если перед вашим путешествием вы не можете встретиться ни с кем из знающих людей, то можно посоветовать только одно - как можно быстрее пообщаться с местными жителями, которых вы встретите сразу после выхода из портала. Они жили в этой среде с момента своего рождения, и они знают, как избегать здешних опасностей. Если даже они обладают природной невосприимчивостью к условиям этого плана, и не считают их угрозой для себя, то они должны были встретиться с множеством авантюристом, проходивших здесь до героев. Они могли наблюдать за тем, как выживали, и как умирали эти путешественники, и могут поделиться этими тайнами с каждым, кто задаст им соответствующие вопросы. Конечно же, иногда их бывает довольно сложно убедить, но это гораздо лучше, чем умереть позже от своей собственной беззаботности.

Общение с местными жителями

Кроме всего прочего, странники должны не только выжить на самом плане, но и научиться взаимодействовать с его жителями. И вновь, странникам лучше всего будет позаботиться об этом заранее. Если путешественник не может получить информацию до начала путешествия, то ему следует поискать её уже в пути. Обычно, всегда находится кто-то, у кого он сможет приобрести необходимые знания. В худшем случае всегда должен существовать человек, который основал нечто вроде лавки на самом плане или неподалеку от него, и который занимается снабжением гостей этой грани и предоставлением им полезных советов. Эти советы включают в себя знания о местных жителях, с которыми, скорее всего, придется столкнуться страннику, и то, как себя нужно с ними вести. Просто убедитесь в том, что у вас хватит денег для оплаты подобных услуг, так как подобные информаторы иногда могут оказаться очень дорогими, особенно в том случае, если им известно о том, что путешественник оказался на мели.

Если, несмотря на предварительные расспросы, путешественник встречается с чем-то, о чем он не знает, то ему лучше всего будет сохранять спокойствие. Не все, что встречается страннику, желает убить его, и потом, сохранение спокойствия иногда дает этому чему-то время для объяснения своего присутствия здесь. Кроме того, желающие убить странника часто путают спокойствие с уверенностью. Это заставляет их временно отложить покушение на его жизнь, во всяком случае, до тех пор, пока они не убедятся в том, на что способен странник. И пока они делают это, путешественник сам может оценить их силы, и потому, когда наступит время боя, он будет знать, лучше ли ему принять его или убежать.

Так мы подошли к третьей тайне общения с местными жителями: Не бойтесь убегать. Гораздо лучше собраться и отступить, когда противник превышает тебя численно, чтобы потом вернуться гораздо более лучше подготовленным. В действительности, странники побеждают даже в том случае, если спасаются бегством, так как теперь у них появляется информация, которой не было раньше.

Планарная политика. Если Сигил, как говорят некоторые, является сердцем планов, то политика фракций является кровью, которая течет в его сердце. И фракции Сигила выходят за его пределы, воздействуя на другие планы и на то, что происходит там.

Тем не менее, не каждый житель планов задумывается над действиями фракций Сигила. Самым очевидным примером являются обитатели праймовых миров, которые даже не подозревают о существовании фракций, как впрочем, и других миров. Но даже на других планах, множество существ игнорирует фракции или просто презирает их. В некоторых местах местные философии или общества даже затмевают фракции Сигила. К примеру, в твердынях гитзераев на Лимбо самой важной считается политика придания формы ландшафту. А с Асгарда распространяется философское учение, приверженцев которого называют Подателями Колец. Эти и другие примеру описаны далее в этой книге в разделе о планах, на которых они чаще всего встречаются.

Скованные чаще всего именуют подобные группы сектами, чтобы не спутать их с фракциями, которые управляют различными аспектами жизни Сигила. Хотя это может показаться довольно претенциозным, но удивительно, что такие высокомерные и самовлюбленные люди, как Скованные, вообще принимают во внимание объединения, лежащие в такой дали от них.

В Бездне

В Бездне доброта неестественна, милосердие невозможно, и только власть имеет значение.
-Правило Триады

В Сигиле живет танар'ри, которого зовут Правило Триады. Для демона он почти порядочен и знает истинное положение в Бездне гораздо лучше многих. Если поймать его в нужный момент, то он может даже расщедриться на совет, который очень пригодится направляющемуся сюда страннику. По словам старого Правила Триады перед глупцом, оказавшимся в яростном безумии Бездны, возникает три основных задачи: выжить, найти спасительный портал и пройти в него.

Только безумец или Безрадостный способен отправиться в Бездну во второй раз. Конечно же, есть несколько глупцов, считающих, что это не самое плохое место. На самом деле, оно хуже, чем просто плохое. Даже в Бездне есть плохие места, и есть очень плохие места. Некоторые слои похищают воспоминания, другие начинают разлагать тела путешественников изнутри, другие медленно превращают все живое в камень. Это действительно хорошие и практически безопасные слои. Но существуют и плохие слои, на которых вода является

ядовитой, солнечный свет сжигает плоть, а воздух представляет собой удушающий дым. Огни, молнии и яды не докучают танар'ри, и потому некоторые из обитаемых ими слоев непригодны для жизни смертных. Тем не менее, истина состоит в том, что большая слоев Бездны является унылой и неприятной, но не смертельной, для странников, обладающих магией жрецов или волшебников. Вся проблема в том, что, в конце концов, путешественник обязательно пройдет не через те двери, и окажется на слое, выживание на котором невозможно даже для него. Путешествие на неизвестный слой является самым легким способом оказаться в книге мертвых.

Таким образом, Бездну не зря считают кошмаром, где все разлагается, и ничто безупречное не способно существовать. Большинство странников догадывается об этом. Тем не менее, Правило Триады говорит, что существует возможность прийти сюда и после этого похвастаться этим перед друзьями. Существует несколько способов заключить сделку с танар'ри - вопрос в том, какой из них больше подойдет вам. Если странник достаточно хорош, то он может действовать с позиции силы. Если он не слишком силен, а это касается очень многих, то он может натравить танар'ри друг на друга или заняться уплатой исполинских взяток, которые при этом могут не подействовать. Третий способ, являющийся самым надежным, но и самым дорогим для странника состоит в том, что ему необходимо доказать свою полезность для одного из здешних знатоков, танар'ри, обладающего крепостью и силой, которая может гарантировать путешественнику безопасное передвижение по Бездне.

Правило Триады так же говорит, что существует три (что неудивительно) быстрых способов, благодаря которым странник может посмеяться над танар'ри. Они срабатывают достаточно часто, предоставляя путешественнику возможность совершить вторую попытку пересечь Бездну.

1. Танар'ри всегда очень подозрительно относятся друг к другу. Когда демон начинает задавать неприятные вопросы, попробуйте сказать что-то о его врагах и понаблюдать за тем, как его начнет бить дрожь. В Бездне каждый должен оглядываться через плечо.

2. Никогда не следует недооценивать небольшие взятки. Если страж с Баатора серьезно воспринимает возлагаемую на него ответственность, то танар'ри исполняет свои обязанности только в том случае, если его могут наказать за их неисполнение. До тех пор, пока взятка не угрожает его жизни, он будет брать их. Остается ли он при этом подкупленным - это уже другой вопрос.

3. Хотя все танар'ри боятся своих лордов, не все они верны им. Помните об этом и обращайте их против владык Бездны. Предложите танар'ри силу или возможность отомстить, и он может перейти на вашу сторону.

Небольшой совет магам: Бездна развращает как заклинания, так и магов. Более того, из-за порабощения некоторыми волшебниками демонов, танар'ри мстят им, выслеживая магов, как псов. И, наконец, любая магия привлекает в Бездне внимание к своему владельцу, что крайне нежелательно - особенно учитывая то, что она вполне может обернуться против него.

Знание того, что магия привлекает внимание демонов, безусловно полезно - но вопрос в том, как страннику удастся увильнуть от гнева демонов? Прежде всего, следует помнить о том, что танар'ри очень не любят, когда их что-то раздражает. На открытых слоях, у которых нет своих лордов (подобных Равнине Бесконечных Порталов) ситуация обстоит еще более или менее неплохо. Заклинания действуют практически так же, как и должны действовать. Конечно же, даже если заклинание действует, это еще не означает того, что оно поможет магу: Бездна развращает все, даже магию. Заклинания школ вызова, гаданий и изменений опасны, а некромантия действует чересчур хорошо. Магу не следует использовать заклинания этой школы, если он твердо не убежден в том, что найдется кто-то, готовый прикрыть ему спину.

Подобно самому злу, формы жизни Бездны бесконечны: огромные звери, обладающие невообразимой силой, крошечные падальщики, подобные гремлинам и варгульям, и слуги, подобные шпионящим глазокрылам и квазитам. Владыками Бездны являются танар'ри, которые обладают абсолютной властью и правят без жалости и сомнений. Смертные, обитающие в Бездне, чаще всего оказываются отборными убийцами, грабителями и предателями: Те, кому удается пообщаться с танар'ри и выжить после, этого суровы и безжалостны, как гробовые гвозди.

В Бездне нет фракций, так как лорды Бездны не терпят угроз своей власти. Большинство обитателей Бездны хранит верность только грубой и очевидной силе.

Равнина Бесконечных Порталов

Равнина являются вратами, ведущими на бесконечные слои Бездны, но, несмотря на эту важнейшую роль, это жалкое место, скалистую землю которого испещряют дыры и ржавые железные твердыни, раскинувшиеся под слепящим красным солнцем. Дыры и кратеры являются порталами, ведущими на другие слои Бездны, ведущими в глубины. Странник не может попасть дальше в Бездну, не миновав перед этим Равнину. Еще важнее то, что это лучший способ покинуть Бездну, учитывая то, что на Равнине расположены порталы, ведущие на Пандемониум, Сигил и Астрал. Конечно же, некоторые глупцы считают, что легче всего выбраться из Бездны по водам Стикса, но это путешествие заводит их только глубже на другие Нижние Планы, и потому подобное странствие может оказаться худшим из всех возможных приключений.

Разумный странник не будет находиться рядом с обитателями Бесконечной Равнины, если у него есть возможность избежать этого: путешественнику следует как можно быстрее нырнуть в глубины, или попытаться заключить союз с местными лордами. Конечно же, у танар'ри горячий нрав и длинные ножи, но они держат свое слово до тех пор, пока странник полезен им, или до тех пор, пока он им не наскучит, в зависимости оттого, что произойдет первым. Даже лучший боец не сможет прорубить себе путь через полчища Бездны, и потому хитроумный путешественник всеми силами пытается найти себе союзников.

Лучший способ путешествия по Равнине и изучения истины Бездны состоит в пребывании в крепости Разоренный Предел. Суккуб, именуемая Красным Саваном, основала его на вершине портала, ведущего в Чумное Кладбище, расположенное во Внешних Землях, свыше двух сотен лет назад. Подобно гнезду ядовитого жука, Разоренный Предел очень хорошо (хотя и беспорядочно) охраняется, и потому спокойный странник может проскользнуть через оберегающие врата дозоры. Если странник не произведет шума во время проникновения в крепость, то никто не остановит его, когда он будет покидать это место.

Снаружи Разоренный Предел напоминает скопление потрескавшихся башен, окруженных рвами, стенами и остроконечными баррикадами. Самые важные части Разоренного Предела скрываются под землей: сам портал, ведущий в Чумное Кладбище, находится под основным залом, и он закрывается 20-тонным камнем в случае возникновения какой-то опасности.

В Бездну не часто попадают по своему желанию, но глупец, оказавшийся здесь, может услышать сигильский акцент, бормотание жителя Пандемониума и заикание гитзерая среди здешнего шума. В Пределе достаточно часто бывают гости, и потому здесь находятся небольшие, но достаточно удобные залы для гостей, расположенные прямо за основным залом. Но не обманитесь иллюзией цивилизованной жизни, царящей здесь: Разоренный Предел не дает никому второго шанса и странник, который будет недостаточно подготовлен к его опасностям, не проживет здесь больше одной ночи. Предел проверяет каждого из своих посетителей и поглощает слабых. Для сильных Разоренный Предел становится стартовой точкой, местом сбора последователей, местом, в котором гремят яростные речи, направленные против баатезу; здесь концентрируется власть и внимание первого слоя. Внутри Предела более или менее запрещены битвы, но схватки разгораются в течение каждого часа прямо за его стенами.

Красный Саван, рыжеволосая госпожа этого места, поддерживает в этом месте порядок с помощью своей железной воли. Она по праву заслужила свою репутацию отравительницы и источника надежной информации. За время её правления, крепкие стены Предела защитили её от пяти решительных нападений, включая атаку толп танар'ри, гитзераев и даже незначительного Лорда Бездны.

Власти Красной подчиняется все, что находится в стенах Предела, и она не желает, чтобы её гостям угрожала кровавая месть. Кроме того, она постоянно вдохновляет молидеев (molydei) на поиски новых воинов и охранников. Но при этом Красный Саван требует подчинения от всех своей гостей, и она ожидает того, что они будут помогать ей в поддержании хрупкого мира всякий раз, когда кто-то из находящихся в Пределе попытается нарушить перемирие. Иногда она приказывает убить кого-то, кто раздражает её своим храпением, попыткой заказать напитки подешевле, или возможно просто надев украшение из бирюзы (оракул сказал ей, что этот камень является несчастливым). Иногда она делает это просто потому, что может это сделать.

Слухи говорят, что супруг Красной может воздействовать на неё, но она приказывает схватить и четвертовать каждого, кто произносит нечто подобное в

стенах её твердыни. Четвертым (и нынешним) мужем Красной является налфешни, именуемый Яграксом, Кусающим Черепа. Он был очень мрачен с момента получения своего ранения в Кровавой Войне, но теперь, кажется, вполне доволен собачьим служением своей госпоже, и готов выполнить каждый её каприз. Это слишком убедительно, чтобы быть обычным притворством.

В глубинах Предела хранятся хорошие запасы пищи и воды, и здешний арсенал может при необходимости обеспечить оружием маленькую армию наемников - но Красная любит получать выгоду, и потому все цены увеличены втрое. Меню в тавернах Предела обычно выглядит следующим образом: жаренный лемур, рыбный суп, варенная огненная трава, клубни тамора, жаренный рататоск, яйца-пашот варрангоина и поджаренные летучие мыши Бездны. В подвалах хранятся огромные запасы напитков и спиртного, включая личиночное пиво Трава (1 cp), эль Красного Замка (3 cp), змеиное вино (ядовитое для все обитателей вселенной, за исключением танар'ри, 4 gp), Стигийская минеральная вода (4 sp), перебродившая кровь медведя (5 gp, по слухам увеличивает силу воинов) и, самый ценный напиток из все вышеперечисленных, свернувшаяся кровь аазимона (200 gp+).

Дворф-Безрадостный с высохшей рукой прибыл из Сигила и провел много часов, беседуя с Красной. Никто не знает, зачем он прибыл сюда. Некоторые говорят, что это объясняется будущим нападением на Митренго, ближайшую крепость Равнины. Другие говорят, что Красная пытается расширить границы своей крошечной равнины или что она пытается уничтожить врага - тогда как другие верят, что она ищет себе нового супруга. Никому даже в голову не приходит предположить то, что она может вообще ничего не замышлять. Вот как могуч страх, который испытывают перед ней танар'ри. Помни об этом, брат.

Зринтор, Змеиный Лес

Змеиные деревья растут по всему Аззаграту, королевству, состоящему из трех уровней Бездны, которым правит один Лорд, именуемый Граз'зтом. Целые рощи этих деревьев окружают многочисленные дворцы и города королевства Граз'зта. Ходят слухи о том, что один из слоев Граз'зта некогда был частью Серых Пустошей, которая постепенно оказалась здесь, и это предположение хорошо объясняет присутствие значительного количества змеиных деревьях в лесистых землях, именуемых Зринтором, Змеиным Лесом.

Лес находится на первом слое Триединого Королевства (45 слой Бездны), который представляет собой сырое, безмолвное и подавленное место. Стоны и крики младших и наименьших танар'ри и невезучих планаров исчезают в пространстве, и здесь нет ничего выдающегося и ничего заметного, и все кажется одинаково серым. Эта природная безмолвность, заглушающая все звуки, и царящая здесь серость, облегчают бесшумное передвижение по слою, но так же и усложняет ориентирование на первом слое Аззаграта.

Путешественники не могут запомнить детали леса или городов, которые они видели здесь, хотя они хорошо помнят здешних обитателей и товары. На самом деле, подобными странностями отличается весь Аззаграт, так как три слоя

постоянно двигаются и сливаются друг с другом, в результате чего между ними время от времени открываются огненные врата.

Некоторые странники, изможденные и израненные после попыток прорубить или купить себе дорогу назад через слои и армии танар'ри оказываются на трех слоях Аззаграта и ослабляют бдительность. В конце концов, это место кажется безопасным, особенно по сравнению с оставшейся частью Бездны: здесь нет орд когтистых, завывающих демонов, нет огненных небес, нет ядовитых гейзеров и нет армий наименьших и младших танар'ри, окружающих путешественника со всех сторон. Огромный лес Зринтор обеспечивает укрытие, пищу и защиту от танар'ри. Тот факт, что на месте обычных ветвей у здешних деревьев оказались змеи не слишком беспокоит уставших странников.

Не будьте глупцами! Опасности Аззаграта значительно хуже опасностей большей части Бездны, так как путешественник даже не подозревает об их приближении. Змеиный Лес не является безопасным убежищем: это шепчущийся лес разумных и смертоносных деревьев - существ, которые позволяют некоторым странникам беспрепятственно миновать себя, безжалостно атакуя других. Некоторые пьяницы даже говорят, что деревья способны отрывать от себя свои ветви, которые становятся извивающимися змеями, следующими за путешественниками и жалящими их.

Существует секрет, который позволяет пройти через Змеиный Лес, и большинство путешественников не выдаст его ни за какую цену. Истина в следующем: Странники, вступающие в лес днем, обычно не живут долго. Тот, кто отправляет туда ночью, выживает, так как обычно путешественники несут с собой факелы, лампы или другие источники огня. Одного света, пускай даже магического, недостаточно. Змеиные деревья боятся огня больше всего на свете, и потому даже не пытайтесь разжечь костер в Змеином Лесу. Конечно же, то, что странник останется в живых, еще не означает, что он сможет выйти из леса.

Лесные пожары представляют собой опасность для всего Зринтора: когда они вспыхивают, только воля Граз'зта может погасить их, и Граз'зт наслаждается криками деревьев, когда пламя превращает их в угли. Пожары так же уносят жизни и других существ, так как огонь мгновенно перекидывается в верхушки одного дерева на верхушку другого, распространяясь быстрее мчащейся галопом боевой лошади. Пожары обладают силой, сравнимой только с мощью драконьего дыхания, и гораздо менее восприимчивы к лести и подкупу. Тем не менее, лес достаточно быстро восстанавливается после пожаров. Новые деревья появляются уже спустя несколько часов, и потому попытка прожечь себе путь через лес, скорее всего, закончится гибелью в огне самого странника.

Следуя Правилу Триады, из Зринтора ведет три пути. Все три слоя Аззаграта связаны Рекой Соли, искрящейся кристаллической массой движущихся минералов, которые являются жидкими и твердыми одновременно. Заплыв на магическом корабле или плоту вниз по реке вскоре должен вывести странника за пределы леса. Тем не менее, путешественникам следует быть очень осторожными: Существа, которым не посчастливилось упасть в реку, сразу же скрываются под наползающими на них кристаллами соли. Все, что не

поглощается соляными песками, обычно превращается в красноватую пасту спустя несколько минут.

Есть более сложный путь. Иногда легче просто понаблюдать за порталами. Время от времени в лесу открываются врата, ведущие на один из трех слоев, врата, которые пылают зеленым пламенем, подобно духовым шкафам. Войдя во врата, странник переносится из "духового шкафа" одного слоя в "духовой шкаф" другого: огонь не действует на танар'ри, но путешественники, которые не совершают необходимых приготовлений, достаточно быстро поджариваются. Иногда некоторые из врат вообще никуда не ведут - это нечто вроде шутки танар'ри.

Последний путь предназначен для самых отважных, но при этом он всегда срабатывает. Лорд Бездны, Граз'зт управляет своим королевством из теней самого большого города, именуемого Зелатаром - города алу-демонов, камбионов, набассу, теневых демонов, медленных теней, суккубов и тифлингов. Сам Граз'зт обитает в Серебряном Дворце, дворце башен из слоновой кости и холодных, зеркальных залов. Дворец является пугающе чистым местом, по которому гуляет эхо, в котором странники часто теряют своих гидов, павших от рук безумных и прожорливых бодаков, которые оберегают его. По слухам Дворец скрывает в себе прямые врата, ведущие на Равнину Бесконечных Порталов и другие слои Бездны, как, впрочем, и порталы, ведущие на Пандемониум и Геенну. Город Зелатар так же связан с оставшимися двумя слоями Триединого Королевства, на которых не существует Зринтора. Придите в город, найдите один из этих порталов и отправьтесь туда, где этого леса нет вообще.

Проблема состоит в том, что Граз'зт и его советники охотятся на просителей и планаров в Змеином Лесу, и чем ближе странник подойдет к Зелатару, тем больше вероятность того, что он станет их добычей. Тем не менее, Граз'зт уважает спортивные правила: Тот, кому удается пережить сутки, обретает свободу. Танар'ри, которым удается выжить во время его охоты, переходят в более могучие формы.

Наратир

Странники, побывавшие в Наратире, содрогаются при одном его упоминании, но каждый глупец, решивший отправиться в Бездну, должен знать о Нижних Пределах. Именуемый Городом Мертвых, Наратир является столицей Киарансали, богини мести и нежити дроу, и всего слоя, на котором находится её королевств. Подобно оставшейся части Бездны, здесь нет места трусам или слабакам. Наратир - это город, построенный на ледяных речных утесах, и его нижние пределы достигают самой береговой линии, а верхние замерли в безвоздушных льдах Танатоса, 113 слоя Бездны. Звучит не слишком обнадеживающе, не так ли?

Этот город является единственной цивилизованной и пригодной для жизни частью Танатоса, Утробы Смерти, холодного слоя льда, разреженного воздуха и черного неба, залитого лунным света, места, которое больше принадлежит нежити, чем танар'ри. Здесь нет ничего истинно живого: нет полей или лесов,

нет даже ужасающих рощ змеиных деревьев. Быстрее мысли несчастный странник, умерший на Танатосе, становится одним из прислужников силы, чаще всего, превращаясь в нежить, а иногда принимая облик мейна, дретча или раттеркина. Преображение занимает час или около того, и для просителей этого плана оно является постоянным. Никому не известно, как планары принимают свой первоначальный облик, но иногда это происходит - если им, конечно же, повезет, и у них есть достаточно могучие друзья.

Построенный возле Реки Стикс, Наратир является безмолвным и холодным городом, улицы которого часто пустуют целыми часами. Они действительно могут показаться мирными.

Нижние Пределы

Мертвые надежнее живых.
-Хиссбода из Наратира

Нижние Пределы важны для мироходцев хотя бы потому, что они безопасны. В Бездне не так-то много безопасных уголков, и потому слушайте внимательно. Нежить не заходит в Нижние Пределы, так как это место предназначено только для бездумной нежити. Младшие танар'ри не приходят туда из-за того, что страшатся этого места. Великие танар'ри считают, что там они будут превращены в нежить, хотя свидетелей подобных преображений до сих пор не было (возможно, за исключением самого Зимнего Дворца). Даже лорды Бездны не последуют за странником в Нижние Пределы: истина в том, что Киарансали высосала жизненную энергию последнего лорда, который правил Танатосом, и Нижние Пределы являются её охотничьей территорией.

Все дело в том, что Нижние Пределы являются холодным и пустынным убежищем в Бездне, над которым дроу и нежить не разрешат надругаться никому и ничему. Сюда пришло живое существо? Ну что ж, скоро оно станет нежитью. Зомби, скелеты и несколько мусорщиков скитаются по Нижним Пределам, пробираясь через мусор и нечистоты, которые разумная нежить бросает сверху здешним падальщикам. Конечно же, это напоминает жизнь в мусорной куче, но здесь гораздо безопаснее, чем в Верхних Пределах с тамошними вампирами, баньши и постоянным патрулями гхастов: худшей нежитью Нижних Пределов являются лишенные разума пудинги, черепные крысы и другие падальщики. Здесь даже есть Удача Падальщика, таверна, в которой подают лучшую выпивку и худшие закуски этого слоя.

Верхние Пределы

Верхний, безвоздушный Наратир, является домом странствующих стай вампиров, баньши и спектров, которые активно пытаются прислужиться своей госпоже как можно лучше, обойдя при этом всех остальных. Они постоянно ищут живую плоть для того, чтобы превратить несчастных в новых неживых рабов, тем самым, порадовав свою суровую богиню. Здешняя милиция именуется Костяной Булавой и представляет собой отвратительную банду гхулов, возглавляемую гхастами или злыми духами. Капитанами Костяной Булавы являются бабау; остерегайтесь их смертоносной песни.

Хотя указы Киарансали исходят от её кошмарного трона зомби и скелетов, повседневным правителем города является Раува Кормраэль, могучая жрица с Прайма. Её хватка заметно усиливается, когда Киарансали удаляется в Запретную Цитадель, крепость, расположенную во многих лигах пути по замерзшим пустошам. Особняк Раувы расположен в Верхних Пределах, оберегаемый скарбеями, размером с лошадь.

Верхние Пределы Наратира предоставляют не так уж много услуг, за исключением тех, которые предназначаются для танар'ри и нежити. В Верхнем Наратире есть всего одна таверна для теплокровных существ и несколько магазинов: нежити не нужна пища или товары. Еда, напитки и теплые кровати доступны в *Бездонном Колодце*, гостинице, которой руководит Багровый Мол, постоянно ворчащий и вытирающий кружки кровавыми тряпками. Посетители гостиницы могут еще быть живыми, но их шаркающая походка и глухой тон указывают на глубокую беспомощность и усталость. Большая их часть принадлежит к фракции Мусорщиков. Мертвые являются самой могучей фракцией этого слоя: они являются хорошими проводниками для гостей Наратира, и, кроме того, им известно, где можно найти лучший воздух, пищу и воду. Большая часть нежити не обращает внимания на путешественников, которых сопровождают Мусорщики. Мертвые знают, что они нужны живым, и действуют соответственно.

Неживые рабы и слуги доступны каждому страннику, который сможет выдержать исходящий от них запах, и цены достаточно невелики, и не превышают одной медной монеты за день службы. Танар'ри обзаводятся огромными свитами бесполезных рабов просто для того, чтобы произвести впечатление на Невежд. Большинство других товаров недоступно здесь: пища стоит в три раза дороже, даже, несмотря на то, что очень немногие нуждаются в ней.

На огромной высоте, где исчезает даже разреженный воздух Верхних Пределов, расположен Зимний Дворец Киарансали. Здешние ковры сшиты из волос прежних обитателей дворца, и внутренние стены этого места сделаны из плоти. Летом в отсутствие Киарансалии городом правит регент, которого именуют Гниющим Джеком, и который игнорирует приказы Раувы. Зимой сама Киарансали правит Наратиром.

Радости (и Печали) Арбореи

Я попробовала все по одному разу. Ну ладно, по два.
- Честная Лисанна, Чувствующая

Арборея была названа так из-за бесконечных и непроходимых лесов этого плана, но как минимум его половину занимают поля, рощи и луга. Большая часть Арбореи безвредна для странника, и на протяжении большинства своих путешествий по этому плану странник может чувствовать себя в такой же безопасности, как и овца в загоне. Но в глухих лесах часто встречаются волки и даже праздношатающиеся силы. В Арборее нет диких и кровавых опасностей

Земель Зверей или смертоносных ловушек Бездны, но в любом случае путешественнику придется следить за своими действиями. Силы и природные духи привыкли брать с путешественников то, что им причитается, и они с легкостью назовут врагом каждого, кто не согласится на это - или хотя бы поддаст сомнению их мощь.

Арборея является землей сильных эмоций и могучих проклятий, любви и ненависти. Просители скоры на гнев, зависть, скупость и вожделение. К счастью, красота, любовь, справедливость и доброта так же сильны на этом плане, как и вышеупомянутые негативные чувства. Заклинания школы Очарования/Чар особенно хорошо действуют в пронизанной эмоциями атмосфере Арбореи. Конечно же, как и в случае с эмоциями, обратная отрицательная реакция в случае провала заклинания становится гораздо сильнее.

Магия требует небольших пожертвований духам природы, которые правят каждым ручьем и рощей этого плана. Заклинательные ключи Арбореи принимают облик ритуальных даров земле и духам природы, которые обеспечивают действие заклинания. Вино, овсяные лепешки, молоко, золото, оливковое масло, изящные идолы, лучшие животные и кровь мага представляют собой самые распространенные дары, которые приводят в действие заклинания. К сожалению, каждая школа, и иногда и каждое заклинание требуют собственного дара, который выступает в роли ключа, что может вызвать головную боль у величайшего из магов.

Жители Арбореи живут свободной жизнью гедонистов. Многие странники считают, что это объясняется исключительно тем, что Арборея является домом Чувствующих, но это так только наполовину. В конце концов, проклятье сил могут повлечь за собой трагические последствия, включая такие ужасные финалы, как изгнание, порабощение, отцеубийство или слепота. Попытка сравнить себя с богами, неудачное жертвоприношение, попытка предложить плохую жертву, нарушение клятвы - все эти проступки жестоко караются. Печальная истина состоит в том, что любой бедняга может совершить ошибку, но только на Арборее силы могут обратить её против него самого. Это хаос, но это не слишком приятно.

Наибольший контингент просителей представлен эльфами Арвандора и людьми Олимпа. Чувствующие встречаются в обоих лагерях, и, кажется, будто эта фракция правит Арбореей. Кроме того, к числу просителей Арбореи относятся практически все лесные расы, начиная кентаврами, эльфами, гномами и людьми, и заканчивая сатирами, никси и гарпиями. Они являются обычными жителями этого плана, работая на лугах и в лесах. Хотя просторы Арбореи не являются такими же дикими, как просторы Земель Зверей, здесь все еще встречается значительное количество древних рощ, о которых следует заботиться. Просители Арбореи выполняют эту работу с таким же интересом и усердием, как и обычные крестьяне, заботящиеся о своих урожаях везде и всегда.

Тем не менее, просители являются нечего не значащей мелочью по сравнению с духами природы, которые правят с этими землями: каждым деревом, каждым

ручьем и каждым холмом Арбореи. Изящные азраи являются духами вод, могучие ореады правят горными пиками - включая Гору Олимп - а дриады и сильфы управляют лесами и небесной высью. Духи требуют жертвоприношений у всех, кто проходит мимо ручьев, священных рощ и древних пещер пророчеств и правосудия - небольшие храмы предупреждают путешественника о том, что неподалеку живет дух. Того, кто игнорирует их, преследует неудача, и любой странник, которому хватает ума посмеяться над ними, потом долго жалеет об этом.

Хуже всего бакчае (bacchae): странствующие банды пьяниц, представляющие собой толпы полубезумных людей, жаждущих удовольствий и разрушений, которые скитаются по этому плану. Если они говорят путешественнику выпить с ними, то он пьет. Проблема в том, что если ему начинает нравиться общение с ними, и он желает присоединиться к ним, то бакчае с радостью принимают его. Просители Арбореи не всегда остаются просителями до тех пор, пока не сольются с планом - они становятся бакчае так же часто, как и другие планары. Как это происходит в точности неизвестно, но говорят, что это преображение вызывается магией музыки и танца. Силы обвиняют в сотворении бакчае Диониса, хотя иногда с их именем связывается и Пан. Независимо от своего происхождения, они представляют опасность для всех путешественников, особенно для тех, кто сам провоцирует их. Практически все может спровоцировать бакчае: отказ предложить им вина, предложение плохого вина или просто неспособность быть такими же веселыми и пьяными, как и они сами.

Философы Трассоса и Гавнеры все еще спорят о том, могут ли просители, ставшие бакчае, вновь стать самими собой. Конечно же, важно только то, что они уже становятся ими. Странник должен быть благодарен бакчае хотя бы за то, что планар не может стать одним из них не по своей воле.

Прадед Дуб

Прежде всего, следует помнить о том, что только Невежды просят устроить им встречу с Прадедом Дубом. Это не человек, а город, хотя странник может абсолютно не догадываться об этом, так как все эльфы называют его "он" и "наш прадед". Целые деревни существуют в его ветвях, и каждый из его ровных листьев может выдержать вес дюжины эльфов. Эльфы обожают рассказывать о настроениях, капризах и желаниях Прадеда, но истина состоит в том, что Прадед Дуб является величайшим и старейшим из деревьев Арвандора, гигантским дубом, в лиственной кроне и широких пустых пространствах между ветвями и стволом которого обитают целые племена эльфов.

Имя и уважение, питаемое к Прадеду Дубу, не должны вызывать удивления; просто вспомните об одиноких астральных странниках, которые обращаются к их кораблю, как к женщине. Эльфы придавали форму его живой древесине в течение бесчисленных поколений и многие из этих поколений появились на свет на его ветвях. Жилые кварталы Прадеда находятся на самых высоких ветвях, и они построены из мертвого дерева, найденного внизу, на земле. Самые старые дома уже срослись с самим Прадедом. Эльфы так же построили здесь

много залов для гостей, небольшие входы в которые виднеются в поверхности ствола, напоминая домики белок. Пища растет в рощах и переплетениях лоз, разбросанных по всему стволу.

До того, как отправиться в страну чудес Арбореи, вспомните и о том, что жизнь на вершине дуба не так уж легка. Преступников и гостей иногда заставляют поднимать воду, землю и мертвую древесину с помощью древних лебедок и блоков этого дерева (если изящная эльфийская девушка попросит странника помочь ей, то ему лучше отказаться). Так как обеспечение всего дерева водой является нелегкой задачей, эльфы так же используют цистерны для сбора дождевой воды и огромные бочки. Когда эльфийский повар открывает деревянный кран, вода бежит по вросшим в дерево трубам прямо в кастрюлю.

Древним и сучковатым правителем Прадеда Дуба является древний треант, именуемый Мхом-Среди-Его-Корней, Ветром-В-Его-Листьях. Он очень скрипучий и высохший даже для треанта, и выделяется своей потрескавшейся корой, пожелтевшими листьями, покрытыми трещинами и пятнами корнями и единственной оставшейся рукой. Большинство странников считает, что Мох-Среди-Его-Корней, Ветер-В-Его-Листьях умирает, но в старом дереве все еще теплится жизнь.

Большая часть мироходцев считает, что Мох-Среди-Его-Корней, Ветер-В-Его-Листьях слишком медленно размышляет (даже ответ да или нет, может занять у него целый день). Типичной преамбулой к одному из ответов Мшистого Старца является нечто наподобие следующего: "Стань одним целым с лесами, мы все являемся деревьями в лесу. Услышь песню леса, и расти, подобно тому, как растет лес. Обдумывай каждое свое действие и медленно иди по дороге, которая ведет к радости. Действуй медленно и осторожно, и не делай ничего в спешке". И он произносит все это только для того, чтобы прочистить свое деревянное горло. Если кому-то требуется более быстрый ответ, то ему следует обратиться к Трилламиру Вечной Песне, умелому и умному воину-полуэльфу, который всегда готов прийти на помощь. Его решения считаются справедливыми и обязательными для всех обитателей Прадеда Дуба, хотя некоторые треанты любят поворчать о "чересчур поспешном и необдуманном" подходе. Конечно же, древесный народ живет еще дольше эльфов, и потому большинство странников понимает, что их восприятие времени скорее является снисходительным, чем практическим.

Серые эльфы, живущие вокруг дуба, связаны своими собственными законами, подчиняясь не Трилламиру, а их Высокому Королю, Лабеласу Тенореану и его двору. Они обитают у корней Прадеда. Мудрое правление короля Тенореана считается благословением среди стремящихся к изоляции серых эльфов и многие его дети, внуки и правнуки становятся советниками при различных эльфийских дворах. Его воинствующие жрецы оберегают Прадеда Дуба от гигантов, титанов и гигантских хищников, которые скитаются по Арвандору.

Ворам и грабителям следует помнить: все попытки украсть что-то в этом месте являются исключительно опасными. Все население города два раза в год целую неделю занимается строевой и стрелковой подготовкой, в результате чего каждый обитатель Прадеда представляют определенную опасность. Серые

эльфы поддерживают постоянные сторожевые посты на корнях дерева, задерживая тех, кто пытается выскользнуть из города. Днем и ночью по стволу разгуливают патрули, и даже самый быстрый вор не сможет убежать от их стрел. Эльфы так же полагаются на предупреждения со стороны обитающих неподалеку лесных существ: они все обращают внимание на крики птиц и белок.

Странник не может просто зажечь огонь там, где ему этого захочется: на верхние ветви были доставлены камни, которыми покрываются огненные платформы, предназначенные для приготовления пищи, изготовления металлических изделий, дубления шкур и разведения огня там, где это обычно делать недозволенно. Из-за того, что древесина Дуба является зеленой и живой, огонь распространяется довольно плохо, за исключением поздней осени, когда сухие листья все еще висят на ветках. Вместо огней, Прадед Дуб освещен магическим светом, и потому он светится мягким, золотистым светом даже в ветреные ночи.

Все услуги, требующие применения огня стоят гораздо больше, чем обычно: прачечные, горячие бани, пивоварни и кузницы работают по удвоенным ценам. В городе редки изделия из кожи и рога: эльфы заменяют их перьями и лесным подобием льна, который вырастает из падающих на землю желудей Прадеда.

Дуб был известен своим паучьим шелком много эонов тому назад, но торговля умерла после того, как последователи Ллос покинули Арборею. Входы в их мастерские давно уже заросли, и хотя никто не запрещает им этого, эльфы никогда не приходят туда. Никому не известно, что находится в этих полостях, скрывающих под поверхностью коры.

Эльфийские резчики по дереву этого города обладают исключительными талантами и их работы стоят не так уж дорого. Величайшим из них является Древомастер Мореллиан, известный своей резьбой по черному ореху. Мореллиан стар даже для эльфа, так как он видел свыше 1,000 весен. Он вырезает один предмет целый год, устраивая распродажу в середине лета. Ученик Мореллиана, странный бледный эльф Помериел Березовый, по слухам должен занять его место, хотя так же говорят, что он одновременно является чародейкой.

Гора Олимп

Олимпийские силы обитают в залах и храмах на Горе Олимп, которая возвышается над всеми остальными землями королевства Олимп. Высоко над облаками и заботами просителей удачливый странник может увидеть сияние сил, когда они посылают своих представителей вверх и вниз по склону горы к своим многочисленным последователям. Легенды рассказывают, что чем ближе к горе находится верующий, тем быстрее следует ответ на его молитвы.

Странники говорят, что едва только забравшись на гору путешественник сможет видеть на много миль вокруг. А если он еще и сконцентрирует свое внимание на чем-то одном, говорят Гавнеры, то ему удаться увидеть практически все, что происходит в радиусе сотен миль, а самые остроглазые

странники, которым удается выбрать правильную позицию, ухитряются заглянуть еще на два других слоя Арбореи, в неспокойные воды и спиральный морской город Элшава на втором уровне, и пустоши белого песка Амун-тиса, единственного королевства на третьем уровне.

Гора Олимп является окутанной облаками землей щедрости, ибо её склоны заполнены обильными оливковыми деревьями, её пышные предгорья звенят от блеянья овец и игры пастушьих дудок, южный склон является домом плодородных виноградных лоз, и повсюду произрастают небольшие рощицы апельсиновых деревьев и яблонь. Здешние леса и поляны заполнены смехом сатиров, нимф и сильфов.

Лучший путь, ведущий на Гору Олимп, расположен на южном склоне, где по обе стороны дороги протянулись ручьи и виноградники, которые с легкостью удовлетворяют жажду любого путешественника. Скрытые дороги ведут через гору на другие планы: свернув не туда, куда надо, путешественник может забрести в глубины Серых Пустошей или в случайный праймовый мир. Духи камня оберегают эти дороги, так как силы не желают, чтобы каждый пользовался их вратами.

Порталы Олимпа открыты для каждого, у кого хватит смелости войти в них, подобно ветвям Иггдрасиля. Тем не менее, некоторые из них весьма загадочны: Ходят слухи о том, что некоторые из тайных путей открываются лишь последователям Олимпийских сил. Другие странники, пытающиеся последовать по этим дорогам за истинно верующим, оказываются на Серых Пустошах. Кроме того, дороги, ведущие на Олимп, оберегаются ужасающими гончими и духами гор, а храмы разрешается посещать только верующим. Гора особенно красива на закате, но она может превратиться в ужасающий лабиринт, который может быть даже страшнее Улья, для тех, кто не верит в обитающих тут богов. Учитывая то, что порталы Олимпа ведут только на три Нижних Плана и множество скучных праймовых миров, страннику действительно не следует отправляться сюда в том случае, если он не принадлежит этому месту.

В каждом храме есть небольшой внешний храм для подношений и жертв, в котором обязательно стоит величественная статуя божества, сделанная из слоновой кости, золота, серебра или драгоценного камня. Храмы и дома сил так же бывают вместилищами множества порталов на другие планы: входы в истинные обиталище божеств обычно очень хорошо маскируются, хотя кто это делает - неизвестно. Одни считают, что это дело рук Гермеса или Пана, богов обманщиков, тогда как другие верят, что за этим стоит Гефест, кузнец.

Домен Зевса является величайшим из всех, и представляет собой цитадель из отполированного мрамора и золота, которая возвышается на самом высоком из пиков. Там правит отец Олимпийских богов, которому помогает его жена, Гера. Любопытно, но только их последователи могут увидеть вход в их храм.

Афродита живет в близлежащем дворце из зеркального кварца и драгоценностей, где все отражает её красоту. Вход в этот дворец скрывается в магическом зеркале, и как минимум один из порталов дворца ведет в Золоченный Зал Чувствующих. В легендах говорится, что немногим вошедшим

удалось потом найти дорогу из дворца, и что выбравшиеся оттуда преисполнились гордости и тщеславия. Хотя многие последователи Афродиты после этого не слишком изменились.

Храм Аполлона, и одновременно сцена из кованого золота, излучает внутренний свет. Чувствующие любят это место, и их поэты часто приходят сюда для того, чтобы продекламировать оду богу поэзии. В амфитеатре Аполлона, который представляет собой полукруг из белого мрамора на южном склоне горы, часто устраиваются представления.

Арес живет на огромном поле битвы возле портала, ведущего с Горы Олимп ко всем сферам, где поклоняются этому пантеону, прямо напротив зала Афины, которая обитает во дворце у противоположной стороны портала. Ходят слухи о том, что цитадель Ареса сделала из костей, а Афины - из железа. Глупцы, которые рассказывают о том, чтобы побывали в этих дворцах, скорее всего, напрашиваются на добрый пинок, так как попасть и туда, и туда довольно сложно.

Дворец Диониса заполнен виноградными лозами, на каждой из которых висят тяжелые грозди. Бакчае поддерживают огонь в здешних очагах, и праздник продолжается даже тогда, когда сам бог отсутствует, так как немногие заботятся об этом.

Гермес живет в игровом притоне в самой горе. Этот зал постоянно заполнен тьмой для всех его посетителей за исключением последователей Гермеса и вход в пещеру Гермеса иногда появляется очень неожиданно - в конце концов, он ведь бог странствий.

Посейдон живет на втором слое плана, хотя он поддерживает существование прибрежного храма возле Горы Олимп. Гадес правит в Серых Пустошах и редко посещает Олимп. Младшие силы - подобные Нике, Тиш, Деметре и Артемиде - обладают небольшими домами, разбросанными среди величественных и огромных храмов и владений. Пан и титан Прометей живут в глухих частях королевства и редко приходят на Олимп.

Золоченный Зал

Еще вина? Хм, думаю, я не откажусь.
-Айдан, Чувствующий

Между Арвандором и Олимпом, возле города Светловодье лежит Золоченный Зал Чувствующих, место, посвященное красоте и удовольствиям. Здесь никогда не прекращаются фестивали, представители всех рас могут обращаться друг с другом, а любая печаль, оказавшаяся внутри его сверкающих стен исчезает.

Олимпийцы говорят, что сама Афродита создала удивительно прекрасные шпили и изящно изогнутые стены Золоченного Зала, и что воды Канатаса, фонтана молодости, использовались для смешения строительного раствора для этого места. Красота Зала настолько остра и пронизывающа, что демоны умирали от одного взгляда на него. Чудесные исцеления происходили с теми

тех, кому разрешалось остановиться в экстатисах Зала, которые служат для магического восстановления душевных сил.

У эльфов есть свое название Золоченного Зала: они называют это место Перламией, и совершают туда настоящие паломничества. Эльфы считают, что к строительству Зала приложила руку сама Ханали, которая наложила заклинания, в результате которых из земли поднялись его сверкающие стены. В их поэмах они относятся к Перламии, как к живому существу, единственным предназначением которого является распространение радости. В их сагах говорится, что когда зал пустует или безмолвен, Перламия начинает петь, и что иногда она обращается к утратившим надежду, подсказывая, как вернуть то, что они считают утерянным. Другие говорят, что дворец Чувствующих не является живым, но его наполняют духи тех, кто был привлечен великолепием Золоченного Зала.

Описывать Золоченный Зал - бесполезное занятие. Он расположен между королевствами Арвандора и Олимпа, и хотя он лежит в долине между двумя этими царствами, создается впечатление, будто он нависает над окрестными землями так, если бы это место было расположено на холме. Дворец Чувствующих обладает поразительным, оглушающим величием, которое заставляет останавливаться странников и поражает каждое сердце по-своему, как будто бы его магия заставляет Золоченный Зал появляться перед каждым путешественником в новом обличье. Бариауры сравнивают его с прекрасной молодой кобылкой, которая встала на дыбы, тогда как для дворфов он постоянно перестраивается и переплавляется. Эльфийские поэты говорят, что Золоченный Зал является живым, постоянно дышащим и перерождающимся, и они уже отчаялись подобрать слова, которые в полной мере смогли бы описать его красоту, сияние и радость, которую он вызывает даже у самых отчаявшихся и подавленных странников.

Золоченный Зал неоднократно становился объектом демонических атак из-за своей красоты, которую не могут выносить ни баатезу, ни танар'ри. Младшие демоны умирают от одного вида Золоченного Зала, но все остальные только приходят еще в большую ярость. Нападения с Нижних Планов происходят здесь достаточно часто.

Если говорить архитектурными терминами, то Золоченный Зал представляет собой дворец с большими и гладкими куполами, а так же восемнадцатью большими и маленькими башенками, которые построены так, чтобы глаз созерцающего их спокойно переходил с одной вершины башни на другую. Сначала странник вряд ли заметит входы, ведущие в Зал; ему придется хорошенько поискать их среди живых изгородей, стен и изгибающихся дорожек. Исполинские сады Золоченного Зала всегда в цвету, и аромат цветов вполне может свести с ума любого путешественника. Кажется, будто иммунитетом к нему обладают только Чувствующие.

Изнутри это место так же прекрасно, как и снаружи - стены усеяны зеркалами и сверкают золотом, покрывающим практически все. Зал выглядит богатым, роскошным и открытым для каждого, кто соглашается подчиняться законам

Чувствующих - которые являются не столько законами, сколько девизом этого места: никакого принуждения, а только убеждение.

В Золоченном Зале никогда не прекращаются пиры. Различные крылья то бодрствуют, то спят, вне зависимости от времени дня: праздничные обеды, охоты, пикники, садовые приемы, балы-маскарады и продолжающиеся всю ночь пирушки занимают у обитателей Зала все свободное время. Как ни странно, но Золоченный Зал никогда не переполняется грязью и мусором.

Хотя это обычно страшно поражает большинство странников, Золоченный Зал является одним из немногих мест, в которых бакчае ведут себя более или менее прилично, и даже иногда принимают ванные. До тех пор, пока они находятся во дворце, они не уничтожают чужое имущество и не превращают других странников в себе подобных.

Чувствующие очень редко покидают Золоченный Зал: он ловит их подобно мухам в свою паутину, так как разве найдется глупец, желающих покинуть рай? Некоторые Чувствующие проживают всю жизнь в его зеркальных залах и ходят слухи о том, что многие из них похоронены в здешних садах.

Когда Чувствующие не пьют или танцуют, то многие из них проводят время, всматриваясь в Канатас, пруд красоты, который эльфы называют Вечнозлатым. Вечнозлатый является Фонтаном Молодости, элексиром, который смывает с путешественника всю скверну. Стоит сделать всего один глоток, и годы мгновенно слетают со странника, который становится очищенным, и обретает убедительность и вдохновение, которых не постыдился бы и фактол. Чувствующие всегда рассказывают об этом.

Но страннику следует задуматься над одной вещью: Если бы все было так легко, то каждый бы был прекрасен, как дева, а один взгляд, брошенный на улицы Сигила, сразу заставляет путешественника понять, что это не так. Проблема состоит в том, что воздействие Вечнозлатого является только временным, и кажется, будто одни лишь силы способный найти его - что не мешает пустоголовым Чувствующим искать его в хрустальном дворце Ханали, расположенном в Арвандоре, или в части Светловодья, принадлежащей Сун, или где-то еще. Независимо от его местонахождения, этот пруд всегда сверкает и сияет золотым светом, в результате чего его невозможно спутать с обычной водой. Путешественник, который принесет немного воды Канатаса в Золоченный Зал сможет диктовать там свои цены.

Природа Лимбо

Вдыхай огонь; ходи по воздуху; пей землю; грей руки в воде.
-Приветствие просителя на Лимбо

Любой странник, направляющийся на Лимбо, должен помнить о хаотично-элементальной природе этого плана. Все дело в том, что Лимбо состоит из смешения множества различных вещей. Этот "суп" представляет собой аморфную землю, воздух, огонь и воду, смешавшиеся так, что на самом деле ни один из четырех элементов уже невозможно узнать. Местные жители называют

эту основную элементальную смесь множеством различных имен: суп, смесь, материя хаоса и изначальный хаос являются одними из них.

Материю хаоса очень сложно описать тому, кто никогда не видел её раньше. Это нечто вроде бурлящей, мутной и сухой жидкости, которая является достаточно густой для того, чтобы ограничивать видимость всего до нескольких ярдов. Кроме того, здесь нет природной силы тяжести: странник постоянно висит в воздухе. Очень большая проблема состоит в том, что странник не может дышать этим "воздухом", и, кроме того, материя хаоса растворяет предметы, с которыми она соприкасается. Каким-то образом, тем не менее, слаады обрели иммунитет к её воздействию - они с легкостью рассекают эту жидкость своими телами - а тела просителей Лимбо создаются из неё же, в результате чего материя хаоса не слишком враждебна и им.

Но не думайте, что изначальный хаос просто остается хаотичным. Он нестабилен даже в этом отношении. Части супа постоянно объединяются в более привычные типы ландшафта - луга, горы, ручьи и даже леса - но только для того, чтобы, в конце концов, снова превратиться в материю хаоса.

Пригодным для жизни существ, отличных от слаадов и просителей, Лимбо делает то, что материя хаоса повинуется воле разумных странников. Таким образом, поставив себе такую задачу, путешественник вполне можно создать для себя крепкую землю с пригодным для дыхания воздухом, постоянной силой тяжести и даже растительной жизнью. Более того, воистину способные личности могут даже создавать здания, а настоящие гении способны творить животных. Таблица Создания Ландшафта на следующей странице описывает, какой именно ландшафт может создать персонаж, и каким будет радиус создаваемой области.

Проблема состоит в том, что трюк с мысленным созданием реального ландшафта действует только до тех пор, пока странник сохраняет концентрацию, так как после этого созданная земля начинает опять превращаться в суп. Тем не менее, существуют люди, которые обладают внутренней способностью поддерживать существование созданного ландшафта, ни прилагая к этому особых усилий. Коренные жители Лимбо называют их Мятежниками. В действительности, принадлежность к Мятежникам означает наличие совершенной памяти: с ней или рождаются, или нет. Но в отличие от прекрасной памяти, талант Мятежника можно и нужно развивать. Каким-то образом коренные обитатели Лимбо научились узнавать Мятежников, и теперь они учат их формировать хаос.

Новый навык: Формирование Хаоса

1 слот, Мудрость.
Навык формирования хаоса позволят Мятежнику использовать силы своего подсознания для создания ландшафта на Лимбо. В игровых терминах это значит, что персонаж использует показатель Мудрости вместо показателя Интеллекта в отношении таблицы создания ландшафта, и он может производить другие действия в ходе этого процесса. (*Книга Хаоса* описывает этот навык более подробно для удобства Мастера).

Таблица Создания Ландшафта

Показатель атрибута	Радиус создаваемого ландшафта	Тип создаваемого ландшафта
0	Нет	Нет
1-4	10 футов на каждый пункт атрибута	Простой (обычный луг)
5-10	10 ярдов на каждый пункт атрибута	Сложный (холмы, деревья, ручьи)
11-18	100 ярдов на каждый пункт атрибута	Искусственный (здания, улицы)
19+	1 миля на каждый пункт атрибута	Любой, включая природных животных

В качестве основного атрибута сознательного создания рассматривается Интеллект. Мудрость используется для бессознательного создания ландшафта Мятежниками, которые учатся формировать хаос.

Гильдия Мятежников
(Мастера Хаоса, Землекопы)

Тот, кто контролирует ландшафт, контролирует ход битвы.
-Пословица Гильдии Мятежников.

Философия секты. В отличие от многих сект, Гильдия Мятежников обладает достаточно локальными целями, которые не распространяются сразу на все планы. Тем не менее, даже в этом случае термин локальные относится к огромным территориям, так как члены этой секты разбросаны по всему Лимбо. Однако за пределами данного плана у этой секты нет реальных целей, о которых стоило бы говорить, и потому вероятность встречи с одним из Мятежников где-то помимо Лимбо является очень низкой.

Все дело в том, что Гильдия Мятежников существует исключительно для обучения Мятежников навыку формирования хаоса. А учитывая то, что формирование хаоса может применяться только в изменчивых условиях Лимбо, у них нет каких-либо причин для выхода за его пределы. Это особенно хорошо видно на примере того, каким уважением относятся к Мятежникам в тех частях Лимбо, где живет кто-то кроме просителей и слаадов. Другим расам, обитающим здесь, просто необходим Мятежник, если они хотят, чтобы их дома и поселения существовали в первозданном хаосе. В результате этого, они относятся к Мятежникам с особенным уважением. И потому не у многих Мятежников появляется желание или причина покинуть свой дом. У них хорошая работа.

Основной План Влияния. Лимбо. Посмотрите на символ.

Союзники и Враги. У этой гильдии нет каких-либо традиционных союзников и врагов, за исключением тех, которые с предубеждением относятся к гитзераям вообще.

Условия Принятия. В действительности Гильдия Мятежников является организацией гитзераев. Учитывая то, насколько замкнутыми являются члены этой расы, становится очень удивительным то, что представитель какой-то другой расы вообще узнал о навыке формирования хаоса. Тем не менее, за столетия существования Гильдии, гитзераи обучили этому навыку нескольких не-гитзераев, обычно в обмен на какой-то огромный взнос в дело народа гитзераев. Некоторые из этих существ, в свою очередь, открыли собственные школы в других местах, следуя всем традициям и учениям Гильдии Мятежников, но они так и не были признаны официальными частями этой гильдии. Всякий раз, когда гитзераи упоминают о каком-то филиале Гильдии Мятежников, они имеют в виду только те филиалы, которые находятся в городах гитзераев. Для всех остальных обитателей вселенной, этот термин относится к любой школе, где обучают формированию хаоса, независимо от того, возглавляют её гитзераи или нет. Тем не менее, авантюристам следует помнить о том, что некоторые из не-гитзерайских филиалов полностью извратили традиционное учение, и нет никакой гарантии того, что они вообще что-то знают о формировании хаоса.

Преимущества. Основным преимуществом принадлежности к этой секте является возможность изучить навык формирования хаоса. Тот, кто интересуется этим умением, должен помнить о том, что мастер этого навыка может творить воистину поразительные вещи. К примеру, размеры городов гитзераев настолько велики, что в одиночку их существование мог бы поддерживать только бог. Существует три возможных объяснения их существования: В их пределах живет множество гениальных Мятежников-гитзераев; Мятежники-гитзераи разделили между собой различные части городов и поддерживают их существование по отдельности; или же Мятежники-гитзераи научились достигать действительно феноменальных результатов при использовании навыка формирования хаоса.

Первая возможность - которая звучит достаточно убедительно - к сожалению не является истинной. Второй возможности противоречит тот факт, что Мятежники каждого города чаще всего живут рядом друг с другом, обычно в одном филиале Гильдии Мятежников, расположенном в центре города, что отдаляет их от районов, существование которых они должны поддерживать. Больше всего похожа на истину третья возможность, особенно учитывая то, что города гитзераев обычно заполнены поразительными зверями, которые скорее были созданы силой мысли, чем появились с других планов.

Ограничения. Члены этой гильдии обязаны помогать в поддержании существования своего города. Мятежники, которые отправлялись путешествовать по планам, обычно просто изгонялись своими товарищами. Конечно же, самым большим ограничением для этой секты является то, что навык формирования хаоса не работает за пределами Лимбо.

Измененные
(Хамелеоны, Перебежчики)

Ух! Я никогда даже не задумывался над этим?

Могу ли я стать частью твоей фракции?
-Пермиллон, Измененный

Философия секты. Как говорят Хамелеоны: Чем больше человек узнает, тем больше вопросов у него возникает. Процесс познания лучше, чем что-либо еще позволяет понять, как мало действительно известно страннику. Как только путешественник начинает думать, что он познал суть вещей, перед ним появляется новая частичка информации, убеждающая его в обратном. В конце концов, ему приходится признать, что вселенная слишком велика, чтобы смертный мог познать её. Кажется, что истина не всегда известна даже силам, и потому только глупец будет утверждать, что ему все известно на 100%.

Но это не останавливает людей от попыток понять вселенную. Все дело в том, что вера в отсутствие всего оставляет глупца действительно ни с чем. Странник не сможет управлять ходом событий, если он будет думать, что все возможные варианты не имеют смысла. И потому люди блуждают во тьме своих жизней, собирая воедино все свои знания, пока им не удастся выстроить определенную структуру убеждений, которой они смогут руководствовать в своих действиях.

Проблема состоит в том, что слишком многие глупцы пытаются сделать эти структуры постоянными. Они начинают игнорировать частички знаний, которые противоречат их взглядам и подстраивают всю получаемую ими информацию под свою точку зрения. Вскоре они начинают проповедовать свои взгляды каждому, кто встречается им на пути, как будто бы убедив определенное количество странников в своей правоте, они смогут сделать эти взгляды истинными. Но в глубине души они испытывают то, в чем не желают признаться даже сами себе: страх перед тем, что они могут быть не правы. Тем временем вселенная живет собственной жизнью, не обращая внимания на то, во что верят или во что не верят эти глупцы.

С другой стороны, странники, которые признают свою неуверенность в сути вещей, в определенной степени являются истинно свободными. Они могут принять какую-то теорию, но при этом они знают, что она является искусственной, и потому они следуют ей только временно. Чем больше они узнают, тем больше они пересматривают эту теорию, и когда им встречается что-то более приемлемое, то они без особой печали расстаются со старыми убеждениями. Они знают, что им, скорее всего, никогда не удастся достичь окончательной Истины, но это не мешает им искать её.

Основной План Влияния. Измененные сильнее всего на Лимбо, где нет ничего определенного, и кажется, что именно здесь и возникла эта секта. Но эта группа так же прекрасно подходит Внешним Землям, которые воплощают в себе равновесие всех вещей. У Измененных нет фактола, так как они являются свободной лигой людей со схожими взглядами.

Враги и Союзники. Измененные считаются обычными ничтожествами, которые недостойны того, чтобы иметь друзей или врагов, не считая тех Хамелеонов, которые вступили в определенную фракцию и обзавелись соответствующими друзьями и противниками.

Условия Принятия. Членство в рядах Измененных доступно всем расам и классам. Но существа с законным мировоззрением никогда не присоединяются к этой секте, так как учение о том, что познание окончательной истины невозможно, является неприемлемым для них.

Преимущества. Хамелеон может принадлежать к еще одной фракции, во всяком случае, до тех пор, пока он отвечает её требованиям. Он получает все преимущества данной фракции. Позже он может перейти в другую фракцию, теряя преимущества первой, и получая все плюсы второй группировки. Он может делать это любое количество раз.

Ограничения. Вступая в другую фракцию, Хамелеон подвергается всем её ограничениям. Кроме того, однажды покинув данную фракцию, он больше никогда не может вступить в неё. Он уже познал недостатки мировоззрения этой группы.

Коренные Жители Лимбо

Бывает две разновидности гитзераев:
твердоголовые и упрямые.
-Мариус Квинс, торговец

Все правильно. Странник готов отправиться на Лимбо, зная о том, что здешний ландшафт постоянно изменяется, но догадываясь о том, что его можно стабилизировать с помощью сильной воли. Он вступает туда, твердо веря в то, что сможет принести в это место порядок. Все уже улажено, не так ли?

Неправильно. Вся проблема в том, что страннику не удастся упорядочить жизнь местных обитателей. Они привыкли жить своей жизнью. Дело в том, что в той области Лимбо становится таким хаотичным, что даже постоянство его непостоянности начинает давать сбои. Странник не может даже доверять постоянству хаотичности обитателей этого плана. Большая их часть ведет себя в некоторых отношениях достаточно упорядоченно, во всяком случае, часть из них. Путешественник должен точно знать, как и когда кто действует. Особенно четко это проявляется на примере слаадов и гитзераев.

Слаады

Некоторые странники характеризируют слаадов, как огромных, плотоядных жаб, которые каким-то образом научились говорить - и это описание является достаточно точным. Большинству людей легче всего будет сравнить слаадов с кочевниками-варварами. Эти существа верны только себе подобным и уважают только собственную культуру. Кажется, будто они считают всех остальных существ зверями, которых можно использовать так, как пожелает сердце слаада. Слаадов нельзя убедить в чем-то или заключить с ними сделку: их невозможно подкупить, как, впрочем, и вызывать у них сострадание. Подобно Обреченным они считают себя вправе владеть всем, что они могут взять.

Все это проистекает из уважения, которое слаады питают к персональной силе. А это, в свою очередь, исходит от их физической связи с планом Лимбо. Все

дело в том, что грубый хаос изначальной материи Лимбо является прекрасным домом для слаадов. Это значит, что им не нужны какие-то личные вещи или принадлежности. Слаад просто берет то, что ему хочется и тогда, когда это ему нужно. Таким образом, они считают, что тот, кто с большей вероятностью может получить что-то, обладает большими правами на него. Другими словами, кто сильнее - то и прав.

Слаады не видят ничего плохого в том, если более сильное существо заставит более слабых существ работать на себя. Это правило стало таким привычным, что слабые слаады даже не задумаются над тем, чтобы сбросить сильного, в отличие от тех же людей. Вместо этого, они считают, что сильный слаад обладает всеми правами на них.

В значительной степени подобный образ мышления воздействует и на боевую тактику слаадов. Охотясь или совершая набеги, они никогда не будут взаимодействовать друг с другом. К примеру, если четыре слаада столкнулись с воином-человеком, то они будут драться с ним по очереди. Когда первый слаад будет повержен, в битву вступит следующий и так далее. С одной стороны, это значит, что один хороший боец может перебить целую орду слаадов. С другой стороны, из этого следует, что воину не удастся просто прикончить самого сильного слаада и обратить в бегство всех остальных. А подобное упорство слаадов может быть исключительно неприятным, когда страннику необходимо как можно быстрее покинуть поле боя.

Еще одно важное примечание для путешественников, отправляющихся на Лимбо: Приблизительная мощь слаада отражается в окраске его лба. Красные слаады являются самыми слабыми (хотя при этом они ничем не уступают опытному бойцу). Синие несколько сильнее, зеленые еще сильнее, а серые воистину смертоносны. Только если страннику очень не повезет, он может встретиться с еще более могучими слаадами: смертельными. В этом случае ему уже не о чем беспокоиться. Все дело в том, что для большинства путешественников встреча со смертельным слаадом означает мгновенную гибель, и не нужно беспокоиться об этом заранее.

Гитзераи

В принципе гитзераев нельзя назвать коренными обитателями Лимбо: на самом деле они пришли сюда из другого места. Но они жили на этом плане так долго, что большая часть странников считает, что они обитали здесь всегда. Тем не менее, их инопланарная природа очень четко прослеживается в их поведении. Первоначально предки гитзераев были людьми, порабощенными злобной расой иллитидов. В конце концов, они вырвались на свободу под предводительством великой воительницы, которую звали Гит. Завоевав свободу, люди разделились. Следуя легенде, человек, которого звали Зертимон, бросил вызов Гит в борьбе за лидерство среди освобожденных людей. Между двумя группировками разгорелась великая битва, в которой Зертимон погиб. Но его последователи бежали на Лимбо, где они стали гитзераями. Оставшиеся люди ушли на Астральный План и стали называть себя гитиянки. С тех пор два этих народа яростно ненавидят друг друга.

Из-за того, что на протяжении большей части своей истории они были рабами, а потом были вынуждены бежать от своих же братьев, гитзераи являются подозрительными и недоверчивыми существами. В отличие от гитиянки их нельзя назвать злыми, но они определенно не любят чужаков. В их душах пылает огонь яростной веры в себя и ненависти к гитиянки. Из-за этого у них остается не слишком много энергии для других вещей – например, для общения с чужаками. В результате этого, путешественники, которые оказываются в городе гитзерев, постоянно чувствуют себя не на своем месте, и ощущают непрерывное наблюдение, так как гитзераи подозревают всех и каждого в принадлежности к их ненавистным врагам - гитиянки. Чужаки должны оставаться в определенных районах городов гитзераев, и глупцу, который решит "пройтись" за пределы иностранного квартала, можно будет только посочувствовать.

Но несмотря на суровость и жестокость гитзераев многие странники считают, что их очень сложно считать хаотичными. Но помните о том, что несмотря на яростную верность гитзерев своей расе и лидеру, это верность индивидуальных личностей, а не покорность рабов. Вырвавшись из оков единожды, они теперь ценят свою свободу превыше всего.

Ветряк

В глубине вечноизменяющегося супа Лимбо скрывается частичка ландшафта, которая ухитряется оставаться удивительно стабильной, несмотря на отсутствие хранящего внимания со стороны сил или Мятежников. Чаще всего именуемое Ветряком - из-за своего постоянного вращения и потоков наполовину сформировавшейся материи, прикрепленной к его краям - это место возникло там, где Мировой Ясень Иггдрасиль соединяется с данным планом.

Для большинства существ тот факт, что Ветряк стал домом для ветки Иггдрасиля, является достаточным объяснением существования острова. Они считают, что Иггдрасиль достигает Лимбо и, благодаря своей собственной стабильности, привносит частичку постоянства в это место, создавая тем самым остров. Но другие не так уверенны в этом. Они указывают на то, что Иггдрасиль не является разумным существом, и потому он не может принести стабильность в суп Лимбо. Они верят, что ветка Мирового Ясеня может с такой же легкостью оказаться в материи хаоса, не оказывая на неё абсолютно никакого влияния - и, возможно, это действительно так. Следующие этому мнению странники подозревают, что Иггдрасиль оказался здесь из-за того, что Ветряк является более стабильным, чем окружающее его пространство. Тем не менее, это влечет за собой новый вопрос: Как этому острову удается сохранять постоянство без управляющего им разума?

Многие существа предлагали свои теории, пытаясь ответить на этот вопрос. Некоторые говорят, что Ветряк является королевством забытой силы, которая в один из дней вернется сюда и вернет его себе. Другие, использующие более научные подходы, предполагают, что остров находится в центре Лимбо, и представляет собой нечто вроде фокальной точки, что и влечет за собой его постоянство. Некоторые глупцы даже высказывают предположение относительно того, что остров сам является спящим богом, и предлагают

поклоняться ему. Конечно же, большинству странников все равно, почему существует это место, так как для них важнее его существование.

Ветряк представляет собой обширный диск, состоящий из покрытой лесами земли, радиус которого достигает 150 футов, и который обладает своей собственной силой тяжести и кислородной атмосферой. Здешние леса довольно густы, и их состав варьируется от сосен и елей возле подъема в центре этого острова, где через него проходит Иггдрасиль, и до влажных джунглей на его границах. Здесь встречается невообразимое разнообразие животной жизни, включая некоторые действительно большие и действительно злобные разновидности. Фактически животные Ветряка являются такими многочисленными и дикими, что никто даже не пытается жить здесь.

Ветряк во многом напоминает обычные острова других планов. Прежде всего, он обладает приблизительно круглой формой, хотя это несколько обманчиво. Действительно надежная и плотная область острова больше напоминает овал. Но так как остров кружится в хаотичном супе, хаотичная материя сливается в кусочки земли, которые потоками отходят от прибрежной линии. И на нижней стороне острова по мере вращения Ветряка образуется исполинская воронка. В этой воронке потоки земли становятся более длинными, плотными и запутанными, придавая всему острову округлую форму. Тем не менее, эта часть Ветряка обычно считается болотом, так как независимо оттого, насколько прочной кажется материя, она все еще может неожиданно измениться.

Снизу остров в одном из мест пронизан огромными дырами, и материя хаоса поднимается через них наверх, формируя "озера". Эти пруды выстроились цепью, формируя нечто вроде природного барьера для диких обитателей острова. Когда сюда приходят Мятежники, они поднимают из этих прудов материю хаоса, создавая исполинские стены из камня или растений для того, чтобы окружить данный регион. (Конечно же, это стена исчезает сразу после того, как они покидают остров). Эта область включает в себя 50-мильный участок поверхности острова, и считается прекрасной нейтральной зоной для встреч различных обитателей Лимбо. По этой причине в центре этой части Ветряка был возведен величественный обелиск, напоминающий трехстороннюю пирамиду из гранита и мрамора. Взметнувшийся ввысь на высоту четырех этажей он достаточно могуч, чтобы противостоять любопытству самых огромных обитателей Ветряка, когда здесь нет никого, кто мог бы отогнать их.

И вновь, подобно многим островам, в центре Ветряка вздымается высокий пик. Это место, в котором через него проходит ветвь Иггдрасиля. Вокруг этого пика лес в большинстве своем состоит из сосен и елей. По мере того, как странник спускается вниз, эти деревья сменяются лиственными породами, подобными кленам и дубам, и, наконец, возле самого берега, лес сменяется джунглями, состоящими из экзотических деревьев, лиан и ползучих растений.

Пандемониум, Воющая Земля

Не пытайся сражаться с ветром. Он сильнее тебя.
-Дергающийся Орландо из Безумного Дома

Из-за необычных проблем, которые ожидают странников на Пандемониуме, удивительно, что кто-то вообще приходит сюда. Но Пандемониум является домом для значительного количества существ, и здесь довольно часто встречаются и обычные путешественники.

Так что же это за загадочные проблемы, которыми отличается этот план? Ну, всего их три (следуя Правилу Триаду): слепота, глухота и безумие.

Самой специфической особенностью Пандемониума является царящий здесь шум. Конечно же, это все равно, что сказать, будто самой специфической чертой огня является его тепло. Пандемониум порождает шум подобно тому, как пламя порождает жар. Ветра, несущиеся через извилистый лабиринт пещер этого плана, делают это непрерывно, постоянно и - во многих местах - оглушительно. Есть места, где они превращается в тихие, раздражающие стоны, но это только в лучшем случае. На каждое "безопасное" место приходится дюжина мест, в которых ветра дуют с ураганной силой, если не хуже.

Очевидно, что местные уже давно изучили все самые безопасные и спокойные пути и теперь стараются использовать только их. К сожалению, шум ветров не просто оглушает; он так же сводит с ума. Постоянного воя вполне достаточно для того, чтобы, в конце концов, сделать любого путешественника безумным. В результате этого, каждый, кто проводит на этом плане определенное количество времени, сходит с ума. Главное постараться избежать преображения самого странника вследствие данного безумия. Каждый, кто проводит на этом плане значительное количество времени, в конце концов, понимает, что это значит. Тому, кто не был там, этого не понять. Они или осознают эту простую истину и выживают в момент критической ситуации, или теряют контроль и умирают. Таков закон Природы.

Еще одной особенностью Пандемониума, которая по своей вредоносности может сравниться только с шумом, является тьма, царящая в этом месте. На Пандемониуме нет ни одного источника света. Единственный свет, встречающийся на этом плане, порождается здешними обитателями. И учитывая яростно несущиеся вперед ветра Воющей Земли, сохранить этот свет не так уж легко. Огонь гаснет сразу же после того, как он оказывается за пределами надежных стен и дверей. Это оставляет странникам единственную инициативу в виде магического света, но и это может повлечь за собой проблемы. Все дело в том, что некоторые части этого плана поглощают свет, подобно губке. Кроме того, освещающие себе путь странники сразу же выдают свое приближение скрывающимся во тьме существам. И, наконец, учитывая беспрестанно ревущий ветер и магические особенности этого плана, наложение даже простого заклинания *продолжительного света* может оказаться весьма проблематичным.

Казалось бы, что самой большой проблемой для странника должна была оказаться тьма. Учитывая то, что многие путешественники считают глаза своим главным органом чувств, угрожающая им слепота должна была бы пугать их больше всего. Но так можно думать только до тех пор, пока мироходец не

услышит шум Пандемониума. Воющий ветер становится проблемой таких масштабов, что даже слепота отходит на второй план.

Для плана, который предположительно должен был бы быть наименее обитаемым из всех Внешних Планов, здесь достаточно много жителей, который принадлежат практически к каждой из существующих во вселенной рас. Многие из них являются странниками, изгнанными сюда каким-то могучим противником, и решившими больше никогда не покидать этот план. Здесь есть целые города, заполненные подобными существами. Некоторые из них ведут себя с путешественниками открыто; другие относятся к ним осторожно или даже враждебно. Прибавьте к этому безумие ветров и все попытки представить то, как можно общаться с обитателями этого плана, будут, скорее всего, обречены на провал. Странникам лучше всего держать глаза и разум открытыми, не снимать руку и меча и пытаться повсюду оставаться как можно более вежливым, на протяжении всего пребывания на Пандемониуме.

На этот план так же часто приходят путешественники с Бездны и Лимбо. Довольно часто существа, которые не желают переходить прямо с одного из этих планов на Внешние Земли, делают небольшой крюк, проходя через Пандемониум, учитывая то, что порталы и врата этого плана обычно не охраняются. (Силы этого плана не слишком интересуются защитой своих владений от других богов. У них есть небольшие скрытные королевства, и они заботятся только о них). Конечно же, Безрадостные так же довольно часто путешествуют сюда, чтобы рассмотреть безумие вблизи и испытать его на себе.

Гармоника

Большая часть слоев Пандемониума состоит из проходов, которые очевидно обладают природным происхождением. Тем не менее, особенностью второго слоя этого плана является то, что его пещеры и туннели носят на себе следы долот и зубил, как будто бы много тысячелетий назад кто-то вырезал их из твердого камня. Одна лишь мысль о давно погибших существах, которые вырезали все эти бесконечные мили туннелей, леденит кровь.

Теперь странник может практически полностью игнорировать эти древние следы резцов и просто идти к цели своего путешествия. На протяжении многих веков ветра несколько сгладили их, придав туннелям более природный вид. Но еще есть места, в которых следы труда древних рабочих просто нельзя не заметить. Одним из подобных мест является Гармоника.

Существует множество теорий, пытающихся объяснить предназначение исполинской пещеры, которая называется Гармоникой. Некоторые верят, что эта некая разновидность амфитеатра, построенная для полубогов, которые могли бы наслаждаться соревнованиями, проходящими на лежащем внизу полу. Другие считают, что это просто произведение искусства огромных масштабов. Некоторые до сих пор верят, что это место для вызова темных сил. И последняя гипотеза состоит в том, что это физическое сердце Пандемониума, которые гонит через коридоры этого плана никогда не стихающие ветра, подобно настоящему сердцу, которое гонит кровь по артериям. Артериям, сделанным из камня.

Ходит огромное количество слухов о магических силах этого места. Некоторые из них говорят, что странник, которому удастся найти центр Гармоники, обретет бессмертие. Другие повествуют, что это место выполняет самые сокровеннейшие желания путешественника. Но на каждую историю, повествующую о благах, которые дарует это место, приходится темная легенда, которая рассказывает о вреде, который оно приносит. Этому месту приписывали самые разнообразные проклятья, случаи ликантропии, дезинтеграции, заболеваний, мутаций и даже разрывания духа странника на кусочки с последующим пожиранием его темными силами.

Это место представляет собой огромную, сферическую пещеру, диаметр которой достигает десяти миль, и которая заполнена сотнями огромных колонн. Но, учитывая размеры этого места и тьму, царящую на этом плане, страннику практически невозможно полностью увидеть пещеру, чтобы оценить исполинские размеры Гармоники.

Помните о том, что гравитация на этом слое направлена в сторону стен, что означает, что странник может обходить эту сферу практически в любом направлении. Стены между колонн пронизаны сотнями входов в туннели, в результате чего в Гармонику можно попасть практически с каждой стороны. Кроме того, это означает, что в Гармонике встречаются все ветра, которые дуют на Коцитосе. (Они так мощно реверберируют, что вибрация ощущается в туннелях, расположенных в 20 милях от Гармоники, наминая отголоски землетрясения).

Вокруг каждой из колонн в пещере вьются спиральные лестницы, которые по видимости предназначены для подъема. Тем не менее, желающие воспользоваться ими странники могут столкнуться с несколькими проблемами.

Прежде всего, лестничные ступени достигают размеров человека, что делает подъем по лестницам достаточно сложным, особенно учитывая тот факт, что высота колонн достигает многих миль. Кроме того, колоны пронизаны множеством дыр самых различных размеров и ветра, наполняющие пещеру, периодически вырываются из них, делая пребывание на карнизах смертельно опасным. Вой, вызываемый проносящимися через дыры ветрами, идет от одной вершины колонны до другой, чтобы затем вновь совершить обратное путешествие. В нижнем конце колонны, звук переходит через порог человеческой слышимости, вызывая болезненную вибрацию в костях странников и делая каменные ступеньки весьма ненадежными из-за их содрогания. Но вскоре звук поднимается оттуда нестройными волнами, чтобы, в конце концов, достичь таких высоких тонов, что находящееся поблизости стекло и хрусталь начинают разбиваться, а разум, сталкивающийся с этими звуками, охватывает жгучая боль. Немногим странникам удалось достичь вершины колонны, так как большинство сдавалось и поворачивало обратно, или же ветра сбрасывали их с дрожащих карнизов. Но те путешественники, которые оказывались на вершине, сталкивались с последней жестокой шуткой создателей этого места: Только немногие из колонн достигают центра пещеры. Большая их часть заканчивается на полпути. К сожалению, из-за размеров этого

места и царящей здесь темноты, невозможно определить, насколько далеко простирается колонна, не достигнув её вершины.

Каждый, кто надеется посетить Гармонику и добраться до центра этого места, должен знать, что из-за ревущих в этом месте ветров, наложение заклинаний с соматическими или материальными компонентами становится невозможным.

Гостиница Жалкий Пес

Добро пожаловать в Мрачный Ветер.
Когда вы собираетесь уезжать?
-Вилфрин Страбил, правитель Мрачного Ветра

На третьем уровне Пандемониума - именуемом большинством странников Флегетоном - находится небольшой городок, который называют Мрачным Ветром, и который выступает в роли нейтральной территории и источника снаряжения для странников. Этому не мешает даже тот факт, что жители города в большинстве своем являются одними из самых подозрительных и недружелюбных обитателей Внешних Планов. Все дело в том, что они испытывают чувство обиды по отношению к чужакам - все они оказались здесь из-за того, что какой-то враг изгнал их сюда.

Местом для встреч, которое чаще всего избирают гости этого параноидального городка, является гостиница, известная, как Жалкий Пес. Это единственное место в городе, в котором мироходец может остановиться и почувствовать себя дома, среди похожих на него людей.

Жалкий Пес существует здесь уже довольно долго, и эта гостиница всегда была местом, куда местные жители отправляли незваных гостей, которые пытались найти здесь приют. До недавнего времени она имела довольно неприятную репутацию. Тем не менее, чуть больше года назад новый человек, которого звали Хагус Гимкрек, был изгнан на этот план, ухитрился найти дорогу в Мрачный Ветер, стал гражданином этого места и купил Жалкого Пса за целую кучу драгоценных камней, которую он носил с собой все это время. Он позаботился о расширении пространства гостиницы (купив соседние участки) и восстановлении её репутации (разбив головы тем, кто создавал в его заведение проблемы). Вскоре стали расходиться слухи о новом хозяине Жалкого Пса и количество посетителей начало быстро расти. В результате этого гостиница продолжает расширяться.

Хагус Гимкрек является общительным человеком, дружественным до тех пор, пока этого требует его бизнес, но не слишком интересующийся чем-то еще. Подобно каждому обитателю Пандемониума, он несколько безумен, но не демонстрирует этого так часто, как другие. Возможно, это объясняется тем, что вся его жизнь сосредоточена на гостинице, и это дает ему возможность сконцентрироваться на определенном деле, сдерживая тем самым припадки безумия.

Из-за того, что большинство обитателей Мрачного Ветра не желает общаться с чужаками, Гимкрек вынужден нанимать в качестве персонала гостиницы людей, которые оказались здесь совсем недавно. Это значительно сокращает количество возможных вариантов выбора подходящих кандидатур.

Жалкий Пес выглядит достаточно необычно из-за того, что эта гостиница развивалась довольно необычным образом. Она занимает части трех зданий, расположенных на перекрестке улицы Пса и Согнутого Вала, плюс еще несколько комнат нависает над самим перекрестком.

Первоначально гостиница занимала только то место, которое теперь называется Общей Комнатой. То, что теперь выступает в роли личной столовой, некогда было кухней, и посетители спали на койках, расставленных вдоль стен. Сразу же после покупки этого заведения Гимкрек пристроил несколько верхних комнат, которые теперь пересекают улицу (правая половина того, что теперь является вторым этажом), и сделал лестницу, которая выходит на аллею прямо за его личной лестницей, чтобы гости могли попасть в эти комнаты.

Перемещение комнат для гостей на второй этаж означало, что общая комната теперь свободна для того, чтобы подавать там пищу и напитки в вечерние часы, что уж точно не повредило Жалкому Псу. Гимкрек ухитрился опустить оставшуюся половину комнат, находившихся наверху, а так же склад, вниз под бар. Единственная проблема состояла в том, что маленькая кухня не могла выдержать подобное развитие бизнеса, и потому она превратилась в личную столовую, и Гимкреку пришлось купить переднюю часть углового склада для того, чтобы сделать большую кухню. Одновременно с этим были построены парные лестницы, и потому еду можно переносить над, через и под улицей, а не только по ней.

Приобретение здания, которое теперь выступает в качестве жилища хозяина, комнат для слуг и второго склада произошло всего несколько месяцев назад; Гимкрек планирует добавить еще одну лестницу, которая должна вести из этой части гостиницы в верхний зал, чтобы окончательно связать их друг с другом.

Услуги, предоставляемые Жалким Псом, ничем не отличаются от услуг обычной гостиницы. Кроме того, множество путешественников считает это место чем-то вроде пункта по найму авантюристов. И, самое главное то, что это место является относительно безопасным укрытием от бесконечных ветров Пандемониума.

Выселенные
(Изгнанники, Бодрые)

Как ты думаешь, с кем ты сейчас говоришь, брат?
Ты что, хочешь уйти не попрощавшись?
-Гноссус, Выселенный

Философия Секты. Для того чтобы понять людей, которые называют себя Выселенными, страннику сначала надо разобраться в особенностях их неофициальной родительской группы, Сосланных.

Пандемониум и Карцери являются двумя самыми распространенными прибежищами для тех, кто ухитрился обидеть какого-то важного правителя, волшебника или силу. Именно на Пандемониуме оказалось такое количество изгнанников, которые решили поселиться там, что планарные путешественники начали называться их Сосланными. Но на самом деле Сосланные не являются организованной группой, и не представляют собой нечто большее, чем обычные крестьяне или отшельники. Это просто удобный термин для обозначения существ, обладающих схожим прошлым, и которые питают жгучую ненависть к окружающему их миру. Очень жгучую и очень большую ненависть. Сосланные Пандемониума собираются в небольшие закрытые сообщества, которые относятся ко всем чужакам как минимум с определенной долей враждебности.

Тем не менее, некоторые члены общества Сосланных решают потеснить плечом все оставшиеся планы, желая доказать, что они могут выстоять против всего, что может обрушить на них вселенная. Многие из них принадлежат к некоему подобию свободного братства с тайными паролями, рукопожатиями и другими знаками, позволяющими узнать друг друга. Они именуют свой орден Выселенными, и хотя этот термин напоминает Сосланных, им кажется, что слово Сосланные унижает их. (Как ни странно, члены организации Выселенных все еще считаются себя частью Сосланных).

С точки зрения Выселенных, жизнь оттолкнула их, обойдясь с ними так, как будто бы они не способны играть в игру с большими ставками. Они стремятся доказать всем остальным, что их нельзя недооценивать, и что они являются силой, с которой необходимо считаться. И потому они путешествуют по планам, хохорясь и устраивая поединки для того, чтобы доказать свое превосходство. В конце концов, большая часть Выселенных отправляется на поиски тех, кто изгнал их, чтобы свершить месть.

Основной План Влияния. Неудивительно, что эта секта сильнее всего на Пандемониуме, где она и возникла. Члены этой организации часто встречаются на Карцери, так как тамошним изгнанникам рука помощи нужна еще сильнее, чем Сосланным Пандемониума. И, наконец, из-за того, что Скованные уделяют такое огромное значение независимости своего города, несколько Выселенных проникли в Сигил в поисках беспорядков, которые позволят доказать здешним жителям, что они не такие уж могучие.

Союзники и Враги. Из-за их враждебного отношения к окружающему миру у Выселенных нет союзников. Они не хотят соглашаться с тем, что им нужна еще чья-то помощь и большая часть путешественников находит это довольно неприятным. Тем не менее, Обреченные, Независимые, Анархисты и Отмеченные часто ухитряются оценить одинокий, но гордый путь этой секты. Гармониум, с другой стороны, считает действия Выселенных исключительно неприятными.

Условия принятия. Каждый, кто был изгнан может стать Выселенным. Текущие члены секты всегда ищут все новых и новых обиженных странников, готовые протянуть руку помощи и наполнить его уши кучей желчных причитаний, чтобы заставить его начать новую жизнь, состоящую из мести и

одиночества. Но горе тем изгнанникам, которые окажутся от помощи Выселенных. Изгнанники высмеют их и назовут молососами, которые слишком слабы для того, чтобы посмотреть в лицо враждебной вселенной, и пригодны только для того, чтобы получить очередной пинок судьбы.

Преимущества. Из-за их настойчивости и упорства, члены Выселенных получают положительный модификатор +1 к спас-броскам против всех ментальных атак. Кроме того, делая бросок определения количества хит-поинтов, Выселенные бросают кубик дважды, и выбирают лучший результат.

Ограничения. За пределами своей собственной секты Выселенные получают отрицательный модификатор реакции -2 из-за их враждебного отношения к окружающим

Легенда о Шекелоре

Уже неоднократно упоминалось о том, что Пандемониум вряд ли можно назвать самым посещаемым планом. Больше всего это относится к его нижним слоям. К примеру, Агатион, четвертый уровень, является настолько враждебным и негостеприимным, что практически никто не приходит сюда. Ни одна сила не решилась возвести здесь свою твердыню; ни одна раса или вид не отважились назвать Агатион своим домом; даже танар'ри не претендуют на это проклятое место.

Так откуда же странникам известно об этом месте? Ну, существует два основных источника информации об Агатионе. Первый представлен священными текстами из различных миров (и только немногим известно, откуда в них проникла информация о Пандемониуме). Второй источник является более редким - и соответственно более известным - и представляет собой исследовательские экспедиции. Оба источника описывают Агатион, как слой воздушных мешков, расположенных в цельной скале, пронизанной проходами. Священные тексты говорят, что на этом слое боги хранят свои самые ценные сокровища и удерживают там самых ужасных монстров. И легендарные экспедиции полностью подтверждают эти легенды. Примером этого может послужить сказание о Шекелоре.

Легенды рассказывают, что свыше десяти тысяч лет назад, Шекелор был величайшим из магов Сигила. Но он желал большего: он хотел сбросить Леди Боли и стать мистическим правителем города. Зная о печальной участи своих предшественников, Шекелор начал изучать тайные тексты и каким-то образом нашел упоминания о некой слабости Леди Боли. В конце концов, в одном из древних свитков ему удалось найти историю о том, что волшебник древних времен практически победил Леди Боли. Но, в конце концов, ей удалось вырвать у него победу, и она заключила непокорный дух старого мага в сфере, которую где-то спрятала. Дальнейшие исследования убедили Шекелора в том, что она спрятала сферу на Агатионе, и после долгих поисков ему удалось собрать воедино все свидетельства, которые могли указать на местонахождение этого предмета. После этого Шекелор собрал отряд могучих авантюристов и покинул Сигил, отправившись на поиски сферы.

О Шекелоре не слышали более полувека. В его отсутствие прислужники мага вели себя так, будто бы ничего не случилось, убирая его жилище и пытаясь всеми силами скрыть отсутствие великого волшебника. Однако по городу, в конце концов, начали ходить слухи о его отсутствии. Люди повсюду спорили о его судьбе, пытаясь понять, что могло произойти с Шекелором. Но в один из дней, посреди общественного зала Городского Суда неожиданно открылся портал, из которого вывалился окровавленный и израненный Шекелор, глаза которого пылали безумным огнем, и через кожу которого сочился свет, как будто бы его внутренние органы пылали в буквальном смысле этого слова. Он уронил две пригоршни сверкающих драгоценных камней на землю и произнес всего одно слово: "Пауки!" А затем огонь вырвался у него из-под кожи, и Шекелора не стало.

Кто-то еще удивляется тому, что немногие отваживаются бросить вызов Леди Боли и отправиться на Агатион?

Поля Битв Асгарда

За славную смерть, ожидающую нас сегодня!
Ваше здоровье!
-Торфин Тощий, проситель в Вальхалле

Асгард состоит из трех слоев: самого Асгарда, Муспельхейма, огненного дома гигантов, и Нидавеллира, царства тьмы, где обитают темные дворфы. Все три слоя состоят из каменных глыб, пылающих с одной стороны, но только в Нидавеллире они сходятся друг с другом, а в оставшихся двух слоях глыбы сталкиваются достаточно редко.

Поля битв и горы Асгарда необычны; здешняя погода столь же яростна и горда, как и местные просители, а вместе с этим так же упорна и жестока. Взметнувшиеся ввысь горы, глубокие фиорды и темные пещеры Асгарда стали домом для самых кровожадных просителей Верхних Планов.

Из-за того, что они умирали в сражения тысячи раз, они больше не страшатся смерти: Все они знают каждую из валькирий по имени. Из-за того, что просители не боятся за свою жизнь, они живут битвой и воспринимают всех гостей этого плана, как потенциальных жертв. К счастью, Асгард не так уж густо населен.

Это план колючих ветров и яростных сезонных перепадов. Зима Асгарда - это время тьмы и жестокого, убийственного мороза. Летние ночи приносят с собой теплые ветра и полуночное солнце, так как свет исходит от нижних, пылающих частей каменной глыб. Когда глыбы сталкиваются, землетрясения заставляют землю содрогнуться. Попасть с одной каменной глыбы на другую не так-то легко: в этом странникам могут помочь летающие скакуны и магия, но не следует забывать об ужасных ветрах, ревущих в пустоте. Валькирии беззаботно несутся там на своих крылатых конях, но большинству странников эти путешествия не даются так легко.

Магия Асгарда основывается на рунах, резных мистических символах, которые управляют действием заклинаний. Для использования некоторых заклинаний странники придется изучить не только руны, но и острословие, разновидность игры слов, мастера которой именуют корабль морским скакуном, а орла - птицей битвы. Асгардианцы могут действовать, подобно воинам, но под маской воина очень часто скрывается неудачливый поэт.

Самыми известными королевствами этого плана являются королевства Северных Богов: Альфхейм, Асгард, Йотунхейм (родина Северных гигантов) и Ванахейм. Королевства Асгарда основаны вокруг залов - мест пиров, обильного эля и хороших кампаний - расположенных возле традиционных полей битв. Но не отправляйтесь в эти залы, если вы хотите беззаботно провести время: жители Асгарда воистину упрямы и упорны, и считают милосердие оскорблением.

В Асгарде не слишком много городов: упрямые просители предпочитают полагаться только на себя и потому чаще всего обитают в небольших поселениях и разбросанных вдали друг от друга деревнях. Многие жители Асгарда принадлежат к фракции Обреченных. Крепость Обреченных, именуемая Залом Рована или Бессердечным Залом, является единственной, огромной цитаделью из камня и дерева, вздымающейся подобно горе над окружающим её исполинским лесом. Некоторые говорят, что там находится портал, ведущие на Внешние Земли, который переносит странников в рощу Норн.

За пределами залов Северных Богов обитают бариауры, фензиры и гиганты. Фензиры являются разумной, но скрытной расой превосходных травников, которые отличаются недоверчивостью и пугливостью, несмотря на свои размеры. Стада бариауров и кланы гигантов скитаются по равнинам между залами Северных Богов. Бариауры переходят из зала в зал, нигде не оставаясь подолгу и всегда готовы к тому, чтобы защитить свои жизни от кровожадных просителей. Большинство просителей уже давно оставило бариауров в покое, но несколько недалеких глупцов, жаждущих славы, так и не поняли того, что бариауры не перерождаются на следующее утро после своей гибели. В результате этого бариауры привыкли сначала стрелять, а потом уже задавать вопросы. Они всю жизнь существуют на тонкой грани, между мягкими травами равнин и лугов и пустынной безопасностью их одиноких зимних поместий в холмах и высокогорьях. Подобно всем кочевникам, бариауров сложно выследить. Никто не знает, где они покажутся, и куда они идут.

Но в Асгарде живут не только северяне. Вдали от залов Северных Богов лунные боги правят серебряным королевством в тихом море, именуемом Вратами Луны. Ходят слухи о том, что воды, окружающие это королевство, медленно притягивают к себе Реку Океанус через границу с Арбореей, связывая Асгард с этой планарной дорогой, но данная связь изменчива, как морские приливы.

Все это место оберегается оборотнями и расой просителей, напоминающих женщин-змей, которых называют лилленди. Богиня-кошка Баст также основала здесь свое королевство, которое стало местом праздников, удовольствий и прирожденных охотников с острыми когтями, которые готовы наброситься на странника всякий раз, когда он повернется к ним спиной. Аснард может быть

одним из Верхних Планов, но не всего его обитатели так же возвышены, как девы.

Мировой Ясень, Иггдрасиль

Спускаться по дереву легко. Подниматься сложнее.
-Т-иск, рататоск

Иггдрасиль является необычным местом, даже для планов. Это дерево, но так же и портал, великая дорога, идущая между планами. Это родина рататосков, людей-белок. Никогда не давайте подачек этим маленьким поганцам; в противном случае они будут следовать за странником целую вечность, ожидая новых воздаяний. Вместо этого, лучше нанять рататосков в качестве гидов, так как им известны все ветви и порталы великого дерева, включая и корни, которые, по слухам, ведут в мастерские Гильдии Плотников Сигила - хотя некоторые говорят, что это не гильдия, а обычный набор подмостков.

Знатоки из фракции Атар говорят, что Северный Пантеон получает свою силу от Мирового Ясеня; каждый странник знает историю о том, как Один, глава этого пантеона, висел на Иггдрасиле много дней и ночей, пока ему не открылись руны. Меньше известно то, что следуя пророчествам, когда наступят последние дни вселенной, и приблизится Рагнарок, то Нидхогг, змееподобный вирм, подгрызет корни Иггдрасиля. После падения древа гибель ожидает и Северные силы.

Иггдрасиль является ясенем с серебряной корой, деревом с мерцающими сине-черными, овальными листьями и очень прочной, шероховатой корой, которая напоминает поверхность глиняного кувшина. Поверхность иногда выскальзывает у странника из-под ног, хотя в этом случае путешественнику могут помочь ботинки с шипами. Ветви, отходящие от основного слоя Иггдрасиля напоминают...огромные деревьям. Их длина достигает многих миль, и не все они заканчиваются порталами, и потому отряды, путешествующие без проводников или надежных карт, очень часто заходят в тупик.

Мировой Ясень оберегается существами, которые никогда не выходят из его тени, существами, которые рождаются и умирают на его коре. Орлы Игграсиля и рататоски являются самыми малыми из них. По всей протяженности коры и древесины Иггдрасиля разбросаны дома огромных жуков, а листья и грибы, выросшие на поверхности ветвей и основного ствола, кормят целые стаи диких вепрей. Самые большие и ужасающие стражи встречаются возле врат, где корни и ветки пересекают планарные границы - к примеру, там, где Мировой Ясень переходит на Нифльхейм. Именуемый землей туманов (хм, где-то уже было. Прим. переводчика) Нифльхейм является одним из слоев Серых Пустошей, который расположен ниже корней Иггдрасиля и оберегается Нидхоггом, павшим драконом, который сразу же занесет странника в книгу мертвых и раздробит оставшиеся после этого кости. Даже жаждущие сражений Асгардианцы дважды подумают, прежде чем предпринять подобное путешествие.

Кроме Нидхогга можно назвать и других стражей: аазимонов в верхних ветвях, юголотов в нижних и просителей Хеймдалля возле Асгарда. Многие силы хотели бы контролировать все входы и выходы, ведущие в их королевства, но из-за того, что ветви Иггдрасиля часто раскачиваются астральными ветрами, врата перемещаются с места на место, по мере того, как ветви великого дерева поднимаются и опускаются.

Картографирование ветвей Иггдрасиля является совсем нелегкой работой, но приведенный ниже список содержит в себе самые известные и надежные порталы древнего ясеня: они ведут в пещеру, возле Глориума, в сердце Асгарда, глубоко в туманные пустоши Нифльхейма и на Прайм. Меньшие корни Иггдрасиля достигают тайного Зимнего Зала Локи, расположенного на Пандемониуме, колодца Норн на Внешних Землях, солнечных полян эльфов Арбореи и холодных равнин Йотунхейма, земли гигантов. На самом деле, ветви Иггдрасиля ведут через планы и миры в любое место, где поклоняются Северным богам, в результате чего у него больше ветвей, чем таверн в Сигиле. Но знание места назначения еще не означает того, что странник попадет туда.

Иггдрасиль связывает планы напрямую, в результате чего немногие путешествия по Мировому Ясеню занимают более недели. Тем не менее, путешествие по стволу не лишено риска. За исключением столкновения с его обитателями, путешественник рискует свалиться в Астрал или зайти по одной из ветвей на враждебный план.

Возможное падение с Иггдрасиля является серьезной проблемой, так как сила тяжести изменяется вдоль ствола Великого Ясеня, размеры которого превышают самые высокие горы. На протяжении длинных переходов она направлена к центру ствола, но по мере приближения планарных порталов, сила тяжести сталкивается с местной силой тяготения. Это значит, что странник неожиданно может оказаться на нижней стороне ветви и отправиться к месту своего назначения быстрее, чем он планировал, а если быть точным, то головой вниз. Умный путешественник наблюдает за тем, на какой стороне ствола растет мох, чтобы определить, какая сторона ветви-портала является безопасной.

Странник может упасть в Астрал в том случае, если он теряет контакт с пронизывающим планы деревом. Если ему не удается вновь схватиться за него, то Иггдрасиль обычно отправляет беднягу прямо в сердце Астрала. Товарищи, прыгающие следом, и веревки, бросаемые вслед несчастному, редко пролетают сквозь планы к тому же месту, где оказывается невезучий путешественник. Рататоски и другие коренные обитатели Иггдрасиля обладают иммунитетом к подобным опасностям, но всем остальным странникам лучше держаться за ясень покрепче.

Свернувший не на ту ветвь странник может зайти в лес, который не является частью Иггдрасиля, лес змеиных деревьев в Серых Пустошах или Высокую Рощу Альфхейма или даже редкий лесок Прайма. Для того чтобы вернуться на Мировой Ясень странник должен немедленно развернуться и сразу же взобраться на ближайшее дерево; иногда это срабатывает, а иногда нет. Рататоски называют это "свалиться с Дерева".

Податели Колец
(Менялы, Нищие)

Воздай и тебе воздастся.
-Фактол Ингве, Податель Колец

Философия Секты. Вселенная принадлежит тем, кто способен владеть ею. Странник может получить лишь столько, сколько он готов отдать: Все, что великий путешественник отдает, в конце концов, возвращается к нему. Если он сможет отдать свой последний кусок хлеба и убедить сделать то же всех остальных, то вся вселенная будет лежать у его ног. Тифлинг, живущий в Сигиле, мог бы назвать это безумием, но на Асгарде это действительно срабатывает.

Жажда материальных богатств привязывает человека к вселенной, заставляя его служить ей: бедность освобождает его от мирских оков. Вселенная представляет собой набор опасных ловушек, в которые попадаются самые жадные. Странник, который не обращает на них внимания, способен управлять собой и вселенной. Через бедность странник обретает то, чего желает его сердце: мир, силу или близость к богам. Великий лидер отдает все своим последователям. Великий маг готов потратить все, что у него есть, для обретения знаний, и великий жрец посвящает всю свою жизнь служению силе.

Основной План Влияния. Податели Колец постепенно становятся все сильнее и сильнее на Великом Кольце, но при этом они вынуждены беспомощно наблюдать за тем, как их убеждения изменяются различными планами. Они особенно сильны на Асгарде и Лимбо, и быстро приобретают новых последователей на Пандемониуме (если у странника ничего нет, то ему не сложно поделиться этим ничем с другими), и - как это не странно - среди тифлингов и бардов Бездны. Податели Колец Бездны верят, что вселенная будет принадлежать им в обмен на их дары. Эти Податели Колец могут заключать пакты с танар'ри, которые демоны (иногда) соблюдают, и по этой причине их часто называют лучшими проводниками Бездны.

Враги и Союзники. Хотя они обитают на одном и том же плане, Менялы и Обреченные ненавидят друг друга. Обреченные могут взять то, что им нужно у Менял (и они делают это), но они всегда возвращают им соответствующую плату. Менялы считают Чувствующих развращенными глупцами, которые сознательно попадаются в ловушки, расставленные вселенной.

Податели Колец находятся в союзе со Скрытыми: оба общества считают, что действие - это ключ ко всему. Скрытые просто не догадываются о том, что правильное действие только одно - и это воздаяние.

Условия Принятия. Ряды Подателей Колец открыты для представителей всех рас, классов и мировоззрений, хотя законные и злые члены встречаются не так часто, как хаотичные и добрые. Большинство здешних плутов является бардами, а не ворами. Жрецы Подателей служат силам идей и абстрактных понятий. Ни один жрец Подателей Колец не будет служить силе материальных вещей, подобных сотворению, богатству или природным элементам.

Преимущества. Каждый, кто принимает дары, испытывает благодарность к Подателям Колец. Менялы получают положительные модификаторы к броскам реакции, варьирующиеся от +1 до +4 в зависимости от ценности дара. Кроме того, раз на уровень Податель Колец может попросить воздаяния от неигрового персонажа, Хит Дайс которого не превышает его Хит Дайс более чем в два раза. Каким именно будет этот дар, зависит как от неигрового персонажа, так и от Менялы: подарки Лордов Бездны будут гораздо менее ценным, чем дары тамошних просителей. Мастер должен оценить щедрость и недостаток материальных благ Подателя Колец и определить воздаяние неигрового персонажа.

Ограничения. Податели Колец никогда не имеют личной собственности: они принимают дары и богатства, но всегда раздают их. Они свободно делятся известными им заклинаниями и даже отдают попавшие к ним магические предметы незнакомцам спустя несколько дней владения. Податели Колец никогда не покупают и не продают - другие обеспечивают их пищей и убежищем, или они сами находят их для себя. Злые Менялы никогда не раздают дары, не договорившись о будущих воздаяниях.

Высокая Роща Альфхейма

Эльфы Асгарда каждый год собираются на два великих праздника, отмечающихся в Альфхейме. Оба празднуются в Высокой Роще в день весеннего и летнего равноденствия. Весеннее торжество, Праздник Фрейи, представляет собой праздничный танец, отмечающий возвращение плодородности и жизни земли, из которого до рассвета по двое выходят просители, и, в конце концов, роща пустеет. Праздник Фрея, торжество сбора осеннего урожая, представляет собой огромный мир, на котором просителям предоставляется возможность продемонстрировать свои богатства, а также встретиться со старыми друзьями и завести новых до того, как дни станут короче, и наступит зима. К пиру всегда может присоединиться любой эльф.

Сама Высокая Роща состоит более чем из сотни исполинских секвой, деревьев с красной древесиной, толщина стволов которых достигает 50 футов, и которые вздымаются ввысь на много сотен футов. Деревья связаны веревочными мостиками, и платформы окружают самые большие деревья. Эти платформы представляют собой танцевальные залы эльфов. Лестницы, которые ведут на платформы, вьются по внешней стороне стволов, пока не достигают первых ветвей, расположенных в сотнях футов над землей. По ночам, обитатели плана устраиваются в мягких гнездышках, вырезанных в деревьях, или на мягко покачивающихся ветках.

Практически не является секретом то, что оба праздника служат для некой высшей цели эльфов, так как они обеспечивают заклинательную энергию для заклинаний *поиска* (quest), накладываемых старшими жрицами и жрецами Фрейи и Фрея. Иногда их заклинания посвящаются богатым урожаям, иногда - мести, а иногда защите от врагов, но эльфы всегда по возможности хранят их в тайне. Если гость не является эльфом, то его присутствие на личных встречах не приветствуется, хотя некоторые странники говорят, что туда можно пробраться

незамеченным. Но даже если это так, но никто не собирается болтать об этом - и неудивительно, так как эльфы обязательно превратят несчастного идиота в подушечку для своих стрел, как только услышат об этом.

Летом небольшая стая рататосков приходит сюда для охраны Высокой Рощи. Зимой великий и могущественный друид, именуемый Линдиссеном Согнутым Дубом, присматривает за ней, и эльфийские силы так же следят за этим местом. Роща может быть безмолвной большую часть года, но это не означает того, что она пуста.

Брейдаблик

Каждый странник, обладающий парой глаз, согласится с тем, что Брейдаблик, или Широкий Блеск, как его называют, является самым прекрасным из залов этого плана. Стандарты Бальдра так же довольно высоки: только самые прекрасные просители принимаются здесь, а все остальные вынуждены отправляться в другие залы. Хотя они столь же отважны, как и другие просители Асгарда, они все же более тщеславны, и тот, кто попытается высмеять их боязнь запятнать руки или получить несколько шрамов сразу же окажется вызванным на поединок.

Знающие люди говорят, что Брейдаблик так же красив, как и Золоченый Зал Чувствующих, но при этом в нем царит бесконечный шум и он полон жизни, крови и духа. В Брейдаблике есть какая-то скрытая красота, прекрасное лицо, которое не знает или не беспокоится о том воздействии, которое оно оказывает на других. Даже с черными глазами, шрамами или сломанным носом Брейдаблик честен, грациозен и горд.

Хотя этот зал принадлежит Бальдру, богу красоты и очарования он практически не проводит здесь времени, так как он постоянно ухаживает за красивыми богинями и награждает своих последователей. Мудрыми Советниками Бальдра являются Прекрасные, выступающие в качестве правителей зала во время его отсутствия. Для каждого из аспектов Бальдра есть свой советник: воин, мудрец и прекрасный мужчина. В данный момент этими тремя являются Ярнскегги Снежноволосый, Наума Буквоед и Токи Мелнирсон.

Все восточное крыло Брейдаблика представляет собой исполинскую конюшню, в которой по слухам появился на свет Слейпнир. Белые лошади известны своим спокойствием, верностью и умом, но они не предназначаются для продажи. Все белые лошади Брейдаблика подарены героям Мудрыми Советниками, подобно тому, как сеньор жалует земли вассалам. По желанию Бальдра эти лошади передаются его чемпионам, когда те отправляются на опасные миссии.

Каждая колонна покрыта изображениями лиц самых отважных и прекрасных последователей Бальдра, которых здесь тысячи и тысячи. Некоторые из них отливают золотом и серебром, и саги говорят, что каждое из этих лиц является просителем, который уже слился с этим планом. Говорят, что жрец Бальдра может призвать к мудрости каждого из них, наложив заклинание *разговора с мертвыми*: так как многие из них были великими воинами или магами, это иногда оказывается очень полезно.

Кубки в Брейдаблике инкрустированы драгоценностями, хотя на самом деле это обычная слюда, агаты и пириты; в залах Бальдра произносятся только веселые и светлые тосты, и там воистину никогда не прекращается "звездный пир". Поэты называют тосты Брейдаблика ослепительными, но они вполне могли чуточку покривить против истины.

Солдаты Брейдаблика являются единственными воинскими силами Асгарда, у которых есть униформа - но униформа одного солдата никогда не повторяет униформу другого. Каждый проситель обладает пылающим копьем, оружием Бальдра. Яркие плащи с золотой вышивкой особенно распространены, как и оружие, инкрустированное золотом. Хотя ослепительный вид войска заставляет некоторых глупцов принять его за легкую добычу, просители Бальдра на самом деле являются такими же быстрыми и сильными, как и другие просители Асгарда. Здешние барды заявляют, что они даже опаснее других воинов, так как просители Брейдаблика уделяют больше времени боевой магии, чем другие Северные просители.

Прекрасная одежда, богатые украшения и другие прекрасные вещи продаются на длинных прилавках, установленных в Зале Дворфов. Тем не менее, он больше всего известен своими кубками и вышивкой. Одна старая дворфийка, которую зовут Лена Свавасдоттир, иногда расхаживает по внешним палатам и дворам зала, продавая порции *неуязвимости* любому чемпиону, который согласится выполнить одно из её поручений, но если бы это было так легко, то у неё не было бы отбоя от готовых на все героев, и потому странникам следует помнить о том, что для выполнения заключенной с ней сделки ему понадобится не только воинское мастерство, но и огромная удача.

Барды Брейдаблика безусловно являются лучшими из Северных скальдов. В отличие от бардов других залов они воспевают величие богатства, красоты и любви с такой же страстью, как и величие войны. Начинающие барды могут многому научиться у последователей Бальдра, особенно искусству оскорбления и высмеивания (понижая результаты бросков реакции своих жертв на 2 пункта), но этими умениями они делятся только с величайшими бардами. Они так же могут попытаться улучшить уровень своего мастерства в Зале Бальдра.

Недавно в Брейдаблике произошло три злых знамения: вороны поселились на краю крыши, бродячий фензир похитил основную пивоваршу и тысяча бочонков с вином превратилась в уксус. Никто не знает, что вызвало гнев Норн, но просители ожидают появления странствующих отрядов и требований жертвоприношений. Темные слухи рассказывают о подготовке к проведению гадания, которое укажет жертву для грядущего жертвоприношения.

Недавно несколько дворфов умерло от отравления: никто не знает, кто сделал это или зачем, так как их товары остались нетронутыми. Некоторые барды говорят, что дворфы продавали фальшивые драгоценные камни или золото с примесями обычных металлов, но другие считают, что эти дворфы были не кузнецами, а шпионами из Нидавеллира. Некоторые даже утверждают, что они просто инициировали свою смерть. Дворфы требуют огромную виру, кровную цену, или в противном случае угрожают свершить кровавую месть. Мудрые

Советники раздумывают над тем, чтобы вообще выгнать дворфов из зала, хотя при этом будут утрачены их восхитительные товары.

Бесконечная Лестница

Истина видна только в лунном свете.
-Лилленди Селения из Лунных Врат

Лестница является целью каждого жаждущего сердца, дорогой к любой мечте. Истории рассказывают о том, что она появляется в серебряных залах Селуны тогда, когда наступает полнолуние и с берега поднимается туман, и что ступени Лестницы ведут из Врат Луны во все города, существующие во вселенной, и расположенные на всех возможных планах, а то и во все города, которые когда-либо существовали или будут существовать, начиная городами дев (хотя им и не нужна Лестница) и заканчивая темными залами Диза и других муравейников Баатора.

Лестница идет не только вверх или вниз, но и во всех направлениях, и сила тяготения на ней изменяется от площадки к площадке. Каждая площадка обладает своей собственной дверью, и каждая дверь, по слухам, ведет в новый город. Некоторые говорят, что Бесконечная Лестница является лучшим средством для перемещения по Великому Кольцу. Истина состоит в следующем: Ключи к дверям Бесконечной Лестницы представляют собой загадки, тайны и головоломки, которые хранят лилленди, женщины-змеи, управляющие Вратами Луны. Рассказывают, будто оскорбившие Лунную Богиню перемещаются на Бесконечную Лестницу и удерживаются там её слугами.

В историях говорится, будто лестница представляет собой исполинскую спираль, изгибающуюся в пространстве и времени. Тем не менее, в этих легендах не рассказывается о том, что это воистину кошмар любого архитектора. Каждая часть лестницы отлична от другой, и странникам могут встретиться, как изгибающиеся спиралью, так и покатые, идущие прямо ступеньки, как узкие каменные, так и широкие деревянные пролеты. Практически повсюду лестница освещена факелами, лампами или магическими огнями - ходят слухи о том, что темные части лестницы ведут в кошмарные города, в которых магия исчезает, или странники стареют и умирают.

На Лестнице довольно просто заблудиться, так как ступеньки разветвляются во всех направлениях и кружат друг вокруг друга. Некоторые даже рассказывают о том, что Лестница каждый раз изменяется, и что она постоянно строится (хотя об её строителях только слышали, и никто не видел их), и что странные порождения элементального времени наблюдают за этим местом.

Хотя Лестница ведет в любое место, страннику обычно оказывается довольно сложно попасть туда, куда он хочет. Хотя каждая площадка ведет в новое место, и лестница выводит на бесконечное количество различных планов, не каждый может найти или открыть нужную дверь. Легенды рассказывают, что путешественники могут добраться по лестнице в город, куда стремится их сердце, хотя это возможно только единожды. Единственная проблема состоит в

том, что если странник достигнет места, о котором мечтает его сердце, разве захочет он покидать его?